SUPPL. AL N. 1394 DEL 13 08 2000
URANIA
SPECIALE
URANIA
LA MACCHINA
MAGICA
CONTINUA LA SAGA
FANTASY DI KEERG
SERGIO VALZANIA
MONDADORI

SERGIO VALZANIA

LA MACCHINA MAGICA

Introduzione di Franco Cardini

MONDADORI

LA MACCHINA MAGICA

Introduzione

La primissima, incontrollata reazione è quella di allegro disappunto. Ma insomma, benedett'uomo, non poteva metterci un glossario in fondo al volume? Del resto, visto che evidentemente per lui la creazione di "mondi paralleli", più che un ossequio al "genere" fantasy (non disquisirò in questa sede se La macchina magica vada ascritto con maggior proprietà alla fantascienza, alla fantastoria o alla heroic fantasy), è un sottile piacere, una sorta di sistematico e ben programmato delirio - c'è del metodo in questa follia -, organizzare un glossario sarebbe stato un divertimento. Lo so, questa è un'esigenza da incallito e inveterato tolkieniano: il grande Maestro si divertiva a creare grammatiche, sintassi e lessici di "altre" lingue, ma era, appunto, filologo e linguista insigne. Ebbene, egli ci dava puntuale e pedante conto dei suoi sistemi.

Sergio Valzania, no: lui lascia che c'immaginiamo come sono fatti barralli, guz e bomp, non c'informa sulla trasparenza del "sidro di bue, e nemmeno si degna di dirci se fa o no le bollicine e se va consumato a temperatura ambiente o quelque peu frappé', si guarda bene dal renderci edotti a proposito del sapore del doglione o del pranat, anche se il fatto che quest'ultimo abbia, a quel che sembra, afrore selvatico e se ne tragga un formaggio dal sapore deciso dovrebbe farlo rientrare nel genere caprino, più o meno. E, infine, ci lascia sadicamente immaginare come si vuole la droga Chiamata zeo - si mastica a tocchi: ma somiglia al tabacco da masticare, alle foglie di betel, al chewing gum, al tau-fu, al torrone di Cremona o a che diavolo altro? - prima di sadicamente informarci, verso la fine del libro, eh essa è di genere femminile (la zeo), come la cocaina e l'eroina, non maschile - al pari dello hashish o del peyote - come guidati dall'istinto analogico avevamo istintivamente ritenuto, noialtri italofoni, ingannati dalla desinenza in -o.

Diabolus simia Dei: e anche Valzania, diavolo d'un uomo, scimmiotta un po' il Creatore, come tutti gli scrittori, del resto. E si diverte, appunto, a creare mondi paralleli al nostro, con odori, sapori, colori, suoni - e sentimenti - vicini alla vecchia terra e al vecchio genere umano (e specie affini e similari),

o almeno come tali immaginabili: senza lasciar tuttavia del tutto sbarrata la strada al sospetto che in fondo no. che la realtà da lui proposta si potrebbe immaginare come assolutamente lontana dei quella che sembra esser suggerita; oppure che invece potrebbe benissimo esser più o meno quella di questa Terra, colta magari qualche millennio fa - quando esistevano specie animali e vegetali ora estinte - o supposta tra Qualche secolo, quando all'indomani di mutazioni o di cataclismi i nostri lontani nipoti vedranno terre nuove e cieli nuovi e calcheranno un pianeta pieno d'una bella famiglia d'erbe e d'animali diversa, risultato di mirabolanti (o di terribili) incroci transgenetici.

Con qualche debolezza, qualche svista, qualche caduta. I maestri persiani del tappeto immettono sempre un errore nella loro sapientissima trama di fili di lana: per umiltà, poiché perfetto è solo Allah Clemente e Misericordioso. Oppure, se vogliamo esser più cattivi e pensare a un errore non intenzionale – talvolta dormicchia, come sapete, perfino il padre Omero: e perché non dovrebbe assopirsi dunque Sergio Valzania? -, gli capita di distrarsi, di non seguir bene il sapiente schema progettuale che senza dubbio si è preparato, di non aver energia creativa sufficiente (succede…) ad andar fino in fondo, fino alle conseguenze estreme, nel gioco dell'invenzione e della creazione, gioco pericoloso, gioco divino. Da buon mega dirigente galattico RAI, Valzania dispone di un'illimitata e spudorata Volontà di Potenza: ma, anziché esercitarla tutta nel suo studio direttoriale, se ne lascia un buon tocco da assaporare nel silenzio della sua cameretta, quando scrive romanzi, dispiegandola nell'inventar mondi paralleli al nostro, o ipotesi iper-storiche-meta-storiche relative al suo passato oppure al suo futuro. Ma talvolta la sua nostalgia d'uomo di questa terra, di quest'epoca, di questo ciclo storico (se la storia è fatta di cicli) riprende il sopravvento. E allora, se ha evitato di parlar di fieno, di grano, di luppolo, d'orzo, d'uva e di cavalli, non può o non vuole esimersi dal denominar umanamente o terrestremente almeno le basi materiali dell'esistere (gli elementi, diremmo noi con Empedocle e con Aristotele). La terra, l'acqua, l'aria, il fuoco. E anche la terra, e perfino l'ozono. E se e quando deve pur cedere a una scena d'amore - ci vuole, il riposo del guerriero… -, eccolo lì, scivolar sul tenero e immaginarsi (ricordarsi?) un bacio al mughetto. Dolcezza della banalità, tenera cuccia della consuetudine, sicuro porto del convenzionalismo. I non più giovani, gli ultracinquantenni, ricorderanno una pietosa, gentile canzonetta degli anni

Cinquanta, al tempo in cui si facevano quelle pietose kermesse cattopreconsumistiche ch'erano le "feste in casa" col grammofono e le aranciate: "Nel Duemila - noi non mangeremo più - le bistecche… ma l'amore nel Duemila si farà come oggidì - speriam che sia così".

Sarà una reazione un tantino dispettosa al genere fantasy, ma a questo punto mi piace ricondurre l'Autore - romano d'elezione, fiorentino dì adozione, romagnolo di famiglia - alle dolci e un po' ruvide origini adriatiche dei suoi vecchi: alla Romagna forte e gentile, terra di condottieri, di robusti amatori, di mangiatori e di bevitori gagliardi come quei Gran Romagnoli che furono Sigismondo Pandolfo Malatesta e Pellegrino Artusi. Se nella Macchina magica ce poco eros (ma c'è molto amore: tornerò su questo punto), ci sono in cambio molte e belle battaglie, gustose e robuste mangiate. Le battaglie sono, direbbe De André, "d'altri mondi", e magari si discostano un pochino dal corrente immaginario fantaeroico, quanto meno post-tolkieniano, nella misura in cui non sono immaginate come medievaleggianti bensì come sei-settecenteggianti, con i bei reggimenti di nani-picchieri (non però distribuiti nel classico "quadrato") dalle giubbe colorate. Le mangiate e le bevute sono puntualmente accompagnate dalla descrizione dei menù; il che ricorda Balzac, e anche Moravia e magari Mishima. Ma, soprattutto, candida Sergio Valzania al primato dell'invenzione di un nuovo sottogenere letterario: la fantaeroicogastronomia. Una moda che potrebbe prender piede, e che - ma Dio ce ne scampi… - potrebbe perfino disporre d'un minaccioso futuribile, in tempi d'ingegneria transgenetica.

È comunque tempo di scoprir le carte. Non importa granché ricordare che questo libro è in qualche modo la continuazione di II mondo rubato, e che pertanto Valzania si sta movendo - al pari degli aedi omerici e dei cantori epici medievali - nella direzione della genesi di un ciclo. Ebbene, sì: finirà anche lui in cofanetto, al pari di Chrétien de Troyes e di Thomas Malory. Ma non è questo che c'interessa, dal momento che. come tutti i romanzi o le canzoni di gesta parte di un ciclo, anche La macchina magica ha una sua autonomia, si può legger solo quella e fermarsi lì, la conoscenza dello spezzone ciclico ch'essa costituisce non nuoce alla sua comprensione e non impedisce di gustarla a fondo. Né ci metteremo a elencare puntigliosamente chi fur li maggior sui dal punto di vista letterario. È evidente che Valzania si è nutrito delle midolla del leone: che Tolkien è uno dei suoi autori e dei suoi ispiratori privilegiati, anche se d'altronde non gli è dispiaciuto digerire - tra i

pasti principali - a mo' di breakfast o di tapas de corina - un bel po' di buffa e non sempre sgradevole paccottiglia fantascientifica. Ma certe pagine non c'ingannano: ci si sente risonare l'eco del grande Senofonte e del grande Cesare, al pari di quello - penso alle battaglie - del maresciallo di Turenne, del signor di Montecuccoli e dell'alte Fritz, di Federico di Prussia; oppure, sui sentieri montani faticosamente percorsi da guerrieri ansimanti e bestie sudate, si avverte l'aria pungente che ha accompagnato Annibale nella sua traversata delle Alpi. E magari, nelle attese spasmodiche e silenziose, nello scrutar gli orizzonti nei gelati crepuscoli ai margini delle solitudini da cui emergono i barbari e i mostri, l'orma del Deserto dei tartari.

Giova forse, a questo punto, richiamare i numerosi hobby che fanno di Valzania, scrittore ormai collaudato e alto funzionario nel mondo delle comunicazioni (ancora in parte) pubbliche, un amateur di lusso, di quelli che i professionisti si contendono; un marginale, un navigatole solitario cui amano ricorrere i cattedratici per affidargli compiti o per chiedergli consigli che non affiderebbero o non chiederebbero mai ai colleghi. Valzania è un esperto nella costruzione e nella teorizzazione dei war games, competenza che gli proviene in parte anche dalla sua professione ufficiale, ma soprattutto, forse, dalle sue competenze specifiche e specialistiche di storico attento e apprezzato delle istituzioni militari e della guerra. Un suo libro sulla società spartana è stato prefato nientemeno che da Luciano Canfora, uno che non distribuisce certo le sue prefazioni come i vecchi magnati dell'industria facevano con i sigari e i regnanti di casa Savoia con le croci di cavaliere. Insomma, Valzania sta più dalla parte di Umberto Eco che non da quella di Irvine Walsh: non è un impiegato o un giornalista o un comunicatore che si sia a un certo punto dato al romanzo, è piuttosto uno «studioso che si è trovato per i casi della vita a fare anche altre cose, tra le quali il romanziere. E si direbbe che da Eco (ma non solo da lui, peraltro) abbia mutuato anche la passione per i problemi inerenti il mestiere e la fatica del tradurre, se si legge con attenzione la Nota del traduttore firmata Vittorio Frizzi in cui il grande e spinoso tema della versione dall'italiano in italiano (e dall'italiano pensato a quello scritto) è affrontato puntualmente, non senza accenti d'interiore perplessità.

Può avere una qualche attualità, un "romanzo d'Urania"? C'è una qualche moralità, una qualche religiosità sottesa a queste pagine? Potrei rispondere con olimpica sicurezza, magari barando un po' e fingendo una perspicacia e

una competenza che non ho e una comprensione di questo libro che mi deriva forse non tanto da una sua attenta lettura (che ce stata) quanto da un'annosa amicizia con l'Autore. Invece, sospenderò il giudizio e lascerò i lettori liberi di giudicare al riguardo esenti dall'influenza che il parere del prefatore potrebbe in qualche modo esercitare su di loro. Certo, dietro il gusto di Valzania per la descrizione delle battaglie - gli studiosi di cose militari reagiscono al contrario esatto dei guerrieri: bellum dulce expertis - c'è una tensione morale che si traduce in termini di teologia della guerra e di etica del combattimento. Valzania è abbastanza saggio e abbastanza reazionario per conoscere un'antica e oggi quasi dimenticata verità: la guerra, la "buona guerra" (che non è affatto lo iustum bellum, semmai è "la buona guerra che giustifica ogni causa" del nietzschiano Zarathustra), sovente avvicina i nemici, li induce a rispettarsi reciprocamente, li obbliga a una vicendevole ammirazione, spesso li conduce a una reciproca e forte amicizia. Come nell'Iliade o nel Parzival di Wolfram von Eschenbach. Certo, si tratta di una "buona guerra" qualche barbaglio della quale è giunto fino a lambire la guerra civile spagnola del 1936-39 e la Seconda guerra mondiale, e qualche eco se ne coglie in Hemingway, in Jùnger, in Von Salomon, in Pasternak, in Drieu La Rochelle. Non certo delle vergogne senza nome cui ci è toccato di assistere durante la seconda metà del Novecento in Vietnam, in Afghanistan, in Irak, in troppe parti dell'Africa o dell'America Latina, e nel Kosovo.

E Valzania-Keerg scoprirà, come tutti i guerrieri di gran razza - lui, Maestro del Ferro -, la realtà della guerra che avvicina, che umanizza, che fa sentir fratelli al di là del sudore, del fuoco e del sangue: anche laddove il sangue degli uomini (e dei nani) è un rosso vivo che volge al bruno raggrumandosi e quello dei laztebi è d'un livido giallo, che forse concorre all'inquietante - e prevedibile - color verdastro d'una pelle che, nella tradizione letteraria e cinematografica, è più degli extraterrestri e delle razze antroposaurine che non dei "veri" esseri umani. Umani sono gli uomini - e le donne: "maschio e femmina Dio lo creò" semiumani, umanizzanti e umanoidi sono i nani; non sappiamo che cosa con esattezza siano i laztebi, che pur gridano, combattono e sommariamente vestono come uomini (magari, diciamo così, "barbari"), hanno armi e sviluppano tecnologie e sistemi gerarchici umanizzanti, vivono in città e conoscono la divisione sessuale dei ruoli con le loro femmine polimaste. Finché sono lontani, si possono trattare come non-uomini: così come l'hospes-hostis è ordinariamente nelle culture

tradizionali, e così come il "nemico metafisico" è diventato nell'Occidente delle ideologie, dove non-uomo è l'ebreo per il nazista, il capitalista per il comunista, il nazista per il democratico, il prete per il laicista. Ma la guerra, la "buona guerra" dell'età previrtuale, quando non esistevano bombardamenti-spettacolo né "bombe intelligenti", finiva spesso con l'avvicinare: magari a distanza di sciabola o di mitraglia, e del nemico si potevano scorgere gli occhi. Ancora una volta, caro vecchio De André: "…e mentre gli usi questa premura - l'altro si volta, ti vede, ha paura": e tu puoi "vedere gli occhi d'un uomo che muore": e magari soffrire con lui e per lui - ricordate Remarque? -, e perfino in una frazione di secondo rinunziare a render orfani i suoi figli e accettare che lui renda orfani i tuoi, e morire senza saper se l'hai fatto per paura, per intempestività, o per amore.

La macchina magica - come il signore degli anelli - è una queste del graal al contrario. Keerg deve distruggere il segreto della città magica esattamente come Frodo Baggins deve liberarsi dell'Unico anello gettandolo nella voragine del Monte Fato. E Keerg conoscerà per intero, sino in fondo, il terrore e l'afrore della gente verde che combatte con le scimitarre e i "buchi da lancio", sorta d'incrocio tra proiettili da fionda, frammenti d'antimateria e "Schegge di Nulla"; s'inebrierà della loro distruzione penetrando inferocito e sconvolto nelle architetture delle loro città dominate dal curvilineo e dall'assurdo come tante desolate Bomarzo in cui domini la realtà d'una geometria alternativa, inquietante come quella dei disegni di Escher. Ma quei demoni, quei mostri, quelle femmine orribili dai molti seni inguainati in luridi corsetti sanno pur guerreggiare e morire con coraggio; oppure, prigionieri o feriti, hanno fame, sete, paura, provano dolore e, se non implorano, quanto meno si lamentano. Anche loro sono stati bambini, e hanno dei bambini: che hanno paura, e sete, e fame, e gridano, e mordono, e possono imparare ad amare, e possono essere amati; e che nascondono, sotto la pelle squamosa e verdastra e dietro i denti aguzzi, una loro ferina e tenera bellezza, un cocente e desolato bisogno d'amore. O di quella cosa fatta di coccole, di chicche, di giochi, di pappa e di nanna che tanto all'amore somiglia, e che magari può perfino sostituirlo, e che forse dell'amore è la sostanza ultima e concreta.

Keerg, Maestro del Ferro e guerriero - lazteboctonos, sterminatore di laztebi, l'avrebbe denominato l'epica bizantina - tornerà mesto e affaticato, vincitore ma non soddisfatto, alla sua terra e al suo meritato riposo del guerriero; tornerà alla sua penelope-Circe, maga e amante, non si sa quanto

almeno in passato fedele e comunque soggetta a invecchiare, a differenza delle omeriche Figlie del Sole. E a salutarlo ci sarà una manina verde, che c'immaginiamo leggermente palmata, qualcosa d'umano-saurino. Così, dal fuoco e dal ferro, dal sudore e dal sangue, nasce la speranza d'un mondo differente, dun cielo e d'una terra nuovi e migliori, più giusti e più felici.

È quel che abbiamo bisogno, nella nostra terra lazteba fatta di nuovi migratori, di nuovi barbari e di nuovi poveri.

Franco Cardini

Nota del traduttore

Questa nota non intende essere un atto di arroganza, è invece un gesto di umiltà. Solo il grandissimo impegno, intellettuale ma anche Fisico, che mi è stato richiesto per portare a compimento la traduzione di questo romanzo la giustifica; non la qualità del lavoro in sé: su quella ogni lettore darà il suo giudizio.

In effetti non mi sarei neppure cimentato con un'opera di tale impegno e così ricca di implicazioni nuove e inesplorate se non fosse stato per il suo eccezionale livello narrativo, del quale non potevo privare il lettore italiano.

Quando l'editore mi ha trasmesso il dischetto chiedendomi di fare almeno un tentativo di traduzione, subito mi sono accorto di trovarmi di fronte a un'impresa titanica e assolutamente nuova, che avevo poche speranze di riuscire a portare a buon fine. Le pressioni ostinate del committente sono valse almeno quanto la qualità dell'opera a indurmi ad affrontare un cammino tanto insidioso. L'assunto dal quale l'editore partiva nelle sue insistenze era immediatamente e perfettamente condivisibile: NON SI DÀ OPERA DI GENERE SENZA TRADUZIONE. Esiste una consolidata esperienza in tal senso; un fiume scorre dall'angloamericano verso l'italiano, consentendoci di accedere al fantasy nelle sue forme più diverse, da Tolkien alla Zimmer Bradly.

Ma potevo attingere acqua a questo fiume o la lingua scelta da Sergio Valzania costituiva una barriera insuperabile a una proposizione del suo romanzo accettabile per il pubblico italiano?

Il problema della traduzione, dall'ammonimento ciceroniano, scritto nel 46 a.C., a non tradurre verbum pro verbo fino ai giorni nostri sta nel conflitto tra letterario e letterale, con le infinite implicazioni che questo bipolarismo si porta dietro; ogni traduzione è per sua natura invenzione, riscrittura, creazione e tradimento dell'originale. Le recenti traduzioni di alcuni libri della Bibbia hanno una ricchezza immensa di significati e di suggestioni.

Il mio era un problema di distanze. Quella fra inglese e italiano, in rapida diminuzione, con un appiattimento del secondo non solo sui vocaboli, ma addirittura sugli usi verbali del primo. Il congiuntivo torna alla sua natura di

imperfetto in "credo che era". È la distanza infinita fra l'essere e se stesso: tra l'italiano e l'italiano. Con la consapevolezza che la lingua scelta dall'autore non è la più adatta al fantasy, anzi forse rifugge dal genere. Occorrevano scelte radicali e, qui sì con una punta di orgoglio, rivendico la decisione formalmente estrema, ma a mio giudizio assolutamente irrinunciabile, di una traduzione puramente e puntigliosamente letterale. Una decisione, mi rendo conto, che contrasta con tutta la tradizione precedente e, anche se non polemicamente, costituisce di fatto una critica all'attività dei miei colleghi che operano di necessità su testi angloamericani.

Problemi nuovi e mai affrontati hanno bisogno però di strumenti nuovi per giungere a soluzioni per lo meno accettabili. In due anni di lavoro ininterrotto ho trasferito puntualmente dall'italiano all'italiano ogni singola parola scritta da Valzania, mantenendone inalterati il senso, la grafia e la costruzione stessa delle frasi.

Spero che il pubblico apprezzi, se non il risultato, lo sforzo filologicamente accurato compiuto su di un terreno così incerto e difficile.

Piscinas di Arbus, 11 luglio 1999
Vittorio Frizzi

a Vittoria

La speranza di successo non deve nascere dall'ipotesi che
i nemici faranno degli errori, ma dalla convinzione che
noi abbiamo previsto tutto in modo adeguato.

ARCHIDAMO, RE DI SPARTA

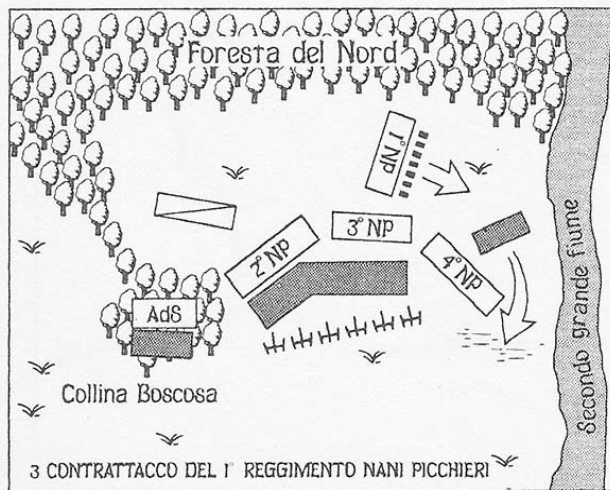
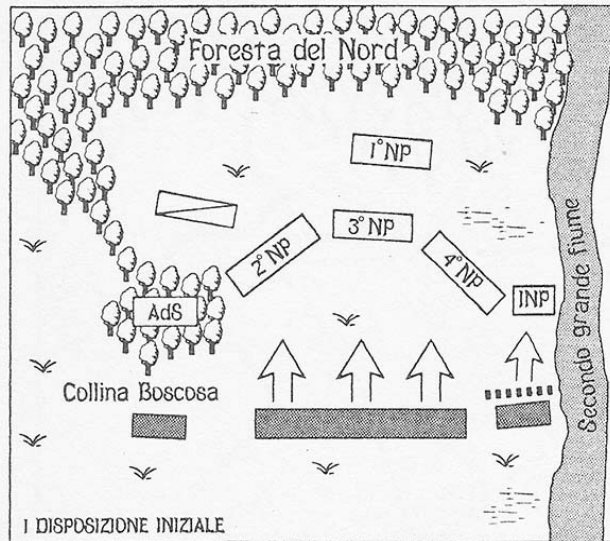
Una discreta comprensione dell'incredibile grado
di diversità del sistema linguistico che si estende sul
globo suscita la sensazione, cui è impossibile sottrarsi,
che lo spirito umano sia inconcepibilmente vecchio; che
le poche migliaia di anni di storia coperti dai nostri
documenti scritti non siano altro che lo spessore
di un segno di matita sulla scala che misura la nostra
esperienza passata su questo pianeta.

BENJAMIN LEE WHORF

Non esistono due lingue che siano sufficientemente simili
da far pensare che rappresentino la medesima realtà
sociale. I mondi in cui vivono società differenti sono mon-
di distinti; e non semplicemente il medesimo mondo con
etichette diverse appiccicate sopra.

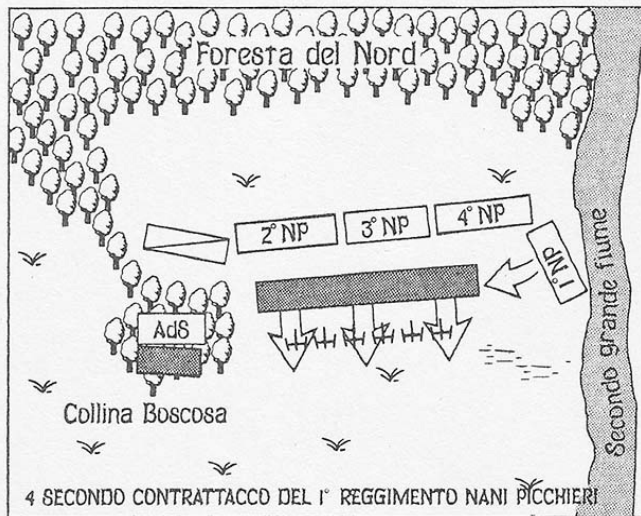
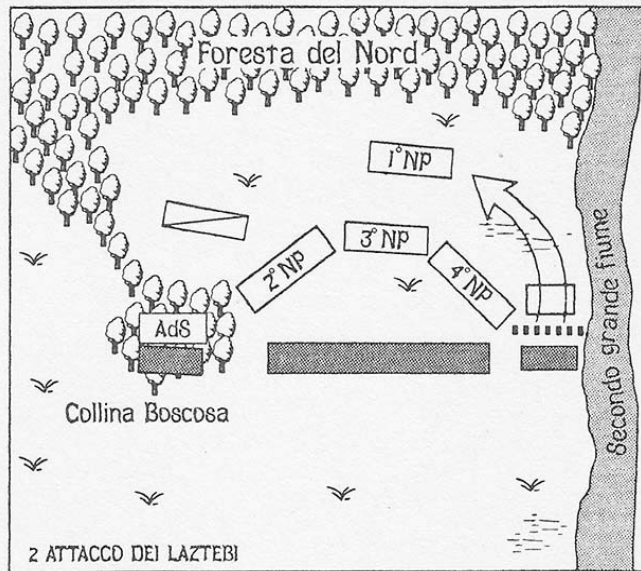
EDWARD SAPIR

...la verità, la cui madre è la storia, rivale del tempo,
depositaria dei fatti, testimone del passato, modello e
consigliere del presente, e avvertimento per il futuro.

PIERRE MENARD – DON QUIJOTE

BATTAGLIA
DEL SECONDO GRANDE FIUME

Grandi tubi di fuoco

Laztebi

Carri magici

AdS	Arceri del Sud	3° NP	Reggimenti di nani
INP	Fanteria imperiale	1° NP	Reggimenti di nani

Il tempo agli strattoni

Quattro nani aprivano la marcia lungo il ripido sentiero di montagna. Avevano i giubbotti di pelo slacciati, sotto i quali occhieggiavano le giubbe gialle e blu del secondo reggimento picchieri. I pantaloni che indossavano avevano piccoli sbuffi e si stringevano prima di infilarsi nei comodi stivali, anch'essi foderati di pelliccia. I nani portavano in spalla le picche corte da montagna e sudavano abbondantemente per lo sforzo della salita.

Il sudore imperlava anche la fronte di Keerg, che avanzava dietro di loro appoggiandosi a un bastone. Zoppicava leggermente per la ferita ricevuta una ventina d'anni prima in un combattimento con i laztebi. Un frammento di buco gli aveva strappato allora una parte del ginocchio sinistro e solo la scienza dei maghi del corpo di corte gli aveva salvato l'uso dell'articolazione. Indossava una divisa da imperiale così logora da essere quasi irriconoscibile; la fatica della marcia in salita lo aveva convinto a togliersi il giaccone di pelo che aveva portato per ripararsi dal freddo già intenso di quell'autunno in montagna. Lo sosteneva sopra la spalla con la mano sinistra. La destra bloccava la balestra a mano che teneva fissata alla cintura, in modo da impedire allarma di rimbalzare a ogni passo sulla coscia. La pelle abbronzata del viso testimoniava la sua avversione a ogni forma di copricapo.

Lo seguivano quattro balestrieri e poi la lunga teoria dei barralli carichi delle provviste e degli altri generi necessari agli abitanti del castello di Ronha per superare il lungo inverno che si avvicinava. In fondo, quattro tornanti più in basso, una decina di armigeri chiudeva il convoglio.

Uomini e nani erano stanchi, ma soddisfatti. La parte più dura del cammino era quasi finita; ancora due tornanti sotto il sole accecante, che dominava un cielo terso e privo di nuvole, sprizzando lampi dai nevai eterni sulle cime dei monti, e poi avrebbero raggiunto la forcella, dietro la quale si apriva un largo spiazzo pianeggiante dove in quella stagione rimanevano le tracce di una stenta vegetazione estiva, Da lì un piccolo ponte sospeso permetteva di superare il baratro oltre il quale iniziava il comodo sentiero in quota che in poche migliaia di passi portava al castello.

I nani si accorsero che qualche cosa non andava appena oltrepassarono la forcella. Erano tutti soldati esperti, veterani di lunghe campagne combattute contro i laztebi sotto le bandiere dell'Impero, avevano affinato la loro

sensibilità al pericolo negli anni trascorsi in montagna al seguito di Keerg. Quei luoghi inospitali costituivano un punto di passaggio per le Terre Note e vi transitavano spesso bande laztebe in cerca di preda. Le scaramucce erano frequenti, anche se i razziatori di solito preferivano fuggire tutte le volte che si trovavano di fronte gli agguerriti nani picchieri.

Keerg impugnò la balestra a mano quando vide i nani aprirsi a ventaglio sul piccolo spiazzo, con le picche in posizione di combattimento: avanzarono circospetti per poche decine di passi e raggiunsero una posizione dalla quale potevano vedere chiaramente che le funi del piccolo ponte erano state tagliate. La passerella di legno e corda pendeva nel vuoto, sulla roccia nuda, dall'altra parte del baratro per superare il quale era stata costruita.

Nessuno pronunciò una parola, mentre gli occhi di tutti correvano al crinale che dominava da sud lo slargo appena raggiunto: una barriera rocciosa che digradava in una pietraia qualche centinaio di passi davanti a loro.

Si sforzavano di distinguere un movimento in quel profilo spezzato, nitido, quando aveva dietro l'azzurro del cielo, più confuso quando invece altre cime rocciose facevano da sfondo alla cresta più vicina, confondendone il disegno.

Intanto i barralli, sulle loro dodici zampette sottilissime, raggiungevano anch'essi lo spiazzo e gli inservienti avevano il loro daffare a impedire che si fermassero, esausti com'erano, a brucare la stenta vegetazione incontrata dopo la lunga risalita. A un cenno di Keerg le bestie con il loro carico prezioso vennero avviate verso lo strapiombo, sul lato esterno dello spiazzo, in modo da non trovarsi fra gli uomini e i nani armati e la flangia rocciosa dietro la quale probabilmente si nascondeva chi aveva tagliato le funi del ponte.

Una cinquantina di barralli si era già ammassata nella zona giudicata più facile da difendere e si stava contendendo la poca vegetazione che si poteva brucare quando i laztebi attaccarono. Erano pochi, non più di una quindicina, e male in arnese. Se possibile erano persino più sporchi di come la loro razza fosse solita vivere. Più che vestiti, sembravano avvolti in molteplici strati di stracci, per resistere alla temperatura della montagna, che la notte faceva gelare l'acqua nei secchi già da qualche settimana.

Erano tutti armati di scimitarre dalla doppia punta, tranne due che indossavano i guantoni per il lancio dei buchi e avevano legati alla vita i sacchetti multicolori nei quali erano contenuti i proiettili. Una magia, insieme a quella dei tubi di fuoco, che i maghi dell'Impero non erano mai riusciti a

penetrare.

L'assalto era evidentemente dettato dalla disperazione. Imprevidenti per natura, quei laztebi si erano trattenuti troppo a lungo in montagna, senza curarsi dell'avanzare della stagione e adesso erano costretti ad affidare ogni speranza di sopravvivenza alla cattura di una parte almeno del carico di rifornimenti destinato al castello di Ronha, anche se dovevano sapere che quelle merci preziose viaggiavano sotto buona scorta.

I laztebi avevano scavalcato la cresta rocciosa e adesso scendevano a grandi balzi nel ghiaione che iniziava sotto la flangia dietro la quale si erano nascosti. Gridavano, ma il rumore cupo delle migliaia di pietre smosse dai loro piedi callosi si riverberava sulle pareti delle montagne circostanti e quasi copriva le voci.

I balestrieri caricarono con calma le loro armi; avevano tutto il tempo necessario prima che i laztebi arrivassero a tiro. Per sollevare la mano nella quale impugnava la sua balestra da imperiale Keerg aspettò che gli assalitori giungessero a circa centocinquanta passi; poi prese la mira con calma prima di premere il grilletto e liberare la quadrella, che centrò in pieno uno dei due laztebi armati con il guantone per il lancio dei buchi. Colpito al petto, l'essere dalla pelle verdastra fece pochi passi scomposti e cadde a terra, dove rimase immobile. Altri due furono abbattuti allo stesso modo dai balestrieri.

Dopo aver tirato, gli uomini si affrettarono ad applicare alle armi le macchinette per tendere nuovamente le loro braccia d'acciaio; prima che i laztebi potessero arrivare davanti ai nani che li aspettavano a pie fermo impugnando le picche partì una seconda scarica di quadrella. La breve distanza permise di mettere a segno tutti i tiri. I corpi di altri cinque laztebi giacquero riversi sulla stenta vegetazione dello spiazzo.

I superstiti, accecati dalla rabbia e dalla disperazione, si lanciarono sui nani picchieri roteando le loro scimitarre a doppia punta. Anche se erano più numerosi e più prestanti dei nani, questi ultimi erano combattenti di grande esperienza e a loro si era unito Keerg, che aveva impugnato la lunga spada da imperiale subito dopo avere scagliato la seconda quadrella.

Lo scontro si risolse in pochi attimi. Il primo laztebo che raggiunse i nani, una femmina dal seno plurimo infagottato in alcune giacchette troppo strette e coperte di sporco, vibrò un fendente che andò a vuoto. Lo slancio dell'arma la lasciò completamente scoperta al colpo di picca con il quale il nano aggredito rispose. La punta d'acciaio lacerò la stoffa e si piantò

profondamente nella pelle chitinosa.

L'arma fu subito ritratta e dalla ferita uscì un fiotto copioso di liquido giallastro. La lazteba lasciò andare la scimitarra e cadde in ginocchio, restò un attimo in quella posizione, con le braccia distese lungo il corpo, e poi crollò a terra cadendo in avanti. Intanto altri affondi di picca erano andati a segno e Keerg aveva gravemente ferito a una spalla il gigantesco laztebo dagli immensi bragoni rosso cupo che lo aveva affrontato.

Il tiro sicuro dei balestrieri, che avevano avuto il tempo di ricaricare le proprie armi, completò il massacro di quel gruppo di sbandati. Non erano trascorsi che pochi minuti da quando i nani si erano affacciati sullo spiazzo per accorgersi che la passerella era stata tagliata e il combattimento era terminalo. I corpi di sedici laztebi giacevano a terra scomposti come mucchi di stracci e nessuno si curava più di loro. Ci avrebbero pensato gli aqqavan a liberare le montagne da quei resti. Il problema adesso era il ponte.

I nani presero subito la direzione delle operazioni. Un cavo robusto fu fissato a un rampino, bastarono due lanci per riuscire a incastrarlo fra le tavole della passerella che pendeva nel vuoto, come una scala di corda ondeggiante sull'abisso.

Keerg osservava i lavori di restauro seduto su di un grosso masso tondeggiante, con il sole che gli scaldava lo spalle. Non avrebbe dovuto farlo, pensava. Sarebbe stato meglio rimanere in piedi e muoversi, passeggiare, in modo da non far raffreddare i muscoli della gamba sinistra che entro qualche minuto avrebbero cominciato a fargli male. Invece di rialzarsi in piedi infilò una mano sotto il giaccone che dopo il combattimento aveva indossato e andò alla ricerca della tasca superiore della giacca dove, corno sperava, trovò lui pezzetto di zeo avvolto in una sottile lamina di ghertone.

Lo svolse, lo infilò in bocca e si mise a masticarlo lentamente. L'effetto della droga allontanava il senso di stanchezza dalle sue membra o forse avrebbe attutito il dolore alla gamba. Intanto il suo sguardo passava dai corpi abbandonati dei laztebi alle attività che fervevano attorno al ponte tagliato.

I nani avevano messo al lavoro gli armigeri che formavano la retroguardia della colonna e che avevano superato la forcella troppo tardi per partecipare allo scontro, ma adesso si dimostravano preziosi per collaborare alla realizzazione delle riparazioni. I soldati avevano lasciato le armi, formando piramidi di alabarde alle quali avevano appeso i pesanti giacconi imbottiti. Liberati dagli ingombri avevano affiancato i nani nello sforzo di tendere il

cavo fissato con il rampino al tavolato della passerella che penzolava nel vuoto.

La struttura di corda e legno era pesante e sollevarla risultava molto faticoso. Il nano che dirigeva le operazioni dava il tempo agli strattoni con un grido ritmato.

— Ehi-oh!

A ogni slancio le tavole si alzavano di qualche palmo, fin quando la parte della passerella che andava dal rampino all'altra sponda fu tesa, mentre il resto continuava a oscillare nel vuoto, sopra un abisso in fondo al quale scorreva un torrente alimentato dalle acque dell'ultimo disgelo.

II cavo venne fissato alla base di uno dei piloni di sostegno del ponte, dove si trovavano i resti sfilacciati delle grosse corde che i laztebi avevano tagliato per abbattere la passerella. Venne rapidamente preparata un'imbracatura di sicurezza, collegata al cavo teso nel vuoto, nella quale il più giovane dei nani picchieri s'infilò con agilità. Poi si afferrò al cavo stesso con le mani inguantate; agganciato alla cintura aveva un secondo rampino collegato a un altro cavo.

In poche bracciate sicure il nano superò il vuoto e raggiunse il ponte, la cui patte inferiore manteneva l'assurda forma di scala sull'abisso, con le traverse di legno collegate ai lati dalle corde. Discese la scala agilmente e collegò il nuovo rampino all'ultimo gradino, poi risalì veloce i gradini per non aggiungere il proprio peso a quello della struttura della passerella, rendendo così più gravoso il compito di quelli che dovevano sollevarla.

Di nuovo si udì la voce che scandiva il tempo degli strattoni con i suoi "Ehi-oh!", fino a quando l'estremità del ponte non giunse vicina alla sponda del baratro. Parecchie corde fissarono l'ultimo asse alle basi dei due piloni. Allora due nani si misero al lavoro con dei pezzi di corda, utilizzando i loro coltellacci da combattimento come fossero punteruoli, fino a ricostruire con grosse impiombature dagli intrecci perfetti i pezzi di cavo tagliati dai laztebi.

Per tutto il lavoro non erano occorse più di un paio d'ore. Il sole era ancora così in alto da illuminare la passerella quando tu completamente riparata in modo così abile che solo un osservatore attento avrebbe notato le tracce del danno.

Senza bisogno di comandi o sollecitazioni la colonna si rimise in marcia assumendo di nuovo l'ordine che aveva in precedenza. Oltre il ponte il sentiero proseguiva in quota, abbastanza comodo e largo, Dopo aver aggirato

una ripida parete rocciosa arrivava a un passaggio dal quale era finalmente possibile scorgere il castello di Ronha, le cui mura si confondevano con le rocce circostanti, dalle quali era stato tratto il materiale per costruirle, ma i cui tetti di tegole rosse prodotte a Vara-hor e trasportate fin lassù con fatiche immense spiccavano con un'evidenza un po' volgare.

Confusa nel cielo quasi dello stesso colore, sventolava la grande bandiera azzurra di Keerg, con le tre lune d'argento. Uno stemma che si era inventato quando era stato nominalo Maestro del Ferro, diversi anni prima.

La marcia dalla passerella appena riparata al castello durò poco più di un'ora e se non fosse stato per la stanchezza accumulata nel corso della lunga risalita non si sarebbe trattato di niente di più di una piacevole passeggiata.

Il castello era più grande di quanto non apparisse in lontananza. Era stato costruito molto tempo prima, quando l'Impero si era dovuto ritirare dalle grandi pianure sotto la pressione degli invasori laztebi, con l'ambizione di controllare dalla sua fortissima posizione tutti i valichi montani che collegavano le Terre dell'Est alla regione delle miniere. Anche se le montagne si erano rivelate un baluardo capace di bloccare l'avanzata delle grandi masse degli esseri dalla coriacea pelle verde che avevano occupato le Terre dell'Est, la speranza di impedire continui sconfinamenti e scorrerie si era rivelata vana.

Il fisico dei laztebi era più resistente al freddo e ai disagi della montagna di quello degli uomini e persino di quello dei nani. I laztebi erano in condizione di vivere e muoversi anche quando gli uomini e i nani dovevano rimanere al chiuso per sopravvivere, e i loro grandi piedi callosi, uniti a un senso dell'equilibrio animalesco, gli consentivano di passare da luoghi che solo un tunazzo avrebbe potuto attraversare senza precipitare nel vuoto.

La consapevolezza tardiva di questo aveva portato quasi all'abbandono del castello. Era stato Keerg a riportarlo in vita, quando aveva avuto l'incarico di Maestro del Ferro; allora aveva preferito la sistemazione offerta da quella sorta di eremo sulle montagne alla vita di lussi e agi che ancora si conduceva a Vara-hor, nonostante la crisi profonda che segnava l'Impero, grazie alla ricchezza che la produzione, la lavorazione e il commercio del metallo portava ai maghi e ai mercanti che li controllavano.

Vara-hor era una delle poche città del nord delle Terre Note, forse l'unica, i cui manufatti erano ricercati persino nell'Oltreduna. Ma Keerg non stava pensando a questo; quando attraversò l'ampio portone che immetteva nel

cortile del castello di Ronha era solo stanco e desideroso di immergersi nell'acqua tiepida di un bagno, per liberarsi del sudore appiccicaticcio che si sentiva addosso e per dare ristoro ai muscoli doloranti della gamba sinistra.

Salutò con un cenno i nani picchieri che si dirigevano al tozzo edificio nel quale viveva quella che a tutti gli effetti era la sua guardia personale, e mentre la teoria dei barralli veniva avviata ai magazzini imboccò la larga scala di pietra che conduceva ai suoi appartamenti.

Salsiccette fritte di pranat

Il rumore dell'acqua è sempre riposante. Keerg si era abbandonato a quello prodotto dal gocciolio che cadeva dalla spugna che un'ancella gli passava sulle spalle, mentre se ne stava disteso nella grande vasca di pietra vulcanica nella quale era immerso. Quasi non sentì le prime parole che il servitore gli rivolgeva.

Quando aprì gli occhi e si concentrò su quel suono riuscì a cogliere solo la parte finale di quello che gli veniva detto: — …li ho fatti accomodare nell'appartamento dei visitatori e li ho affidati alle cure delle ancelle. Ho detto loro che li avreste certamente voluti come ospiti al vostro tavolo per la cena. Ho fatto bene, Maestro?

— Certamente. Li vedrò a cena — rispose Keerg.

Intanto si domandava chi potessero essere questi visitatori, sicuramente di riguardo, che si erano arrampicati fin lassù in quella stagione. Non ricordava neppure quando fosse avvenuta la visita precedente, a parte gli incontri rituali con i legati dell'Imperatore e del Consiglio dei Dicci che ogni anno, nel pieno dell'estate, arrivavano per riverirlo e insieme controllare che tosse pienamente in grado di svolgere il suo compilo. I tempi di Irriz e Fronetar erano lontani, quando nessuno si sarebbe neppure sognato di mettere in dubbio il suo diritto a svolgere qualsiasi incarico avesse desiderato.

Scacciò la curiosità sui visitatori. Fra meno di un'ora avrebbe saputo. Ormai però l'incanto del bagno tiepido si era dissolto; decise di uscire dall'acqua e di prepararsi per la cena.

Nudo e bagnato ebbe un brivido di freddo prima che l'ancella gli ponesse sulle spalle il largo panno di cohraht con il quale asciugarsi. Si sfregò con vigore, incontrando sulla pelle le cicatrici delle ferite che aveva subito per difendere l'Impero. Come gli accadeva spesso si domandò se ne era valsa la pena.

Soprattutto se era valsa la pena di sacrificare ai destini dell'Impero l'unica cosa che gli fosse mai veramente importata nella vita: il suo amore per Damatria.

Dopo tutti quegli anni passati prima a cercarla senza successo e poi in tentativi di dimenticarla, sostituirla o trovare comunque una compagna per la vita, era ancora solo e pensava a lei. Ai suoi riccioli castani, agli occhi chiari

pieni di pagliuzze d'oro e al suo immancabile profumo di mughetto.

Fu pronto in fretta, con indosso la migliore delle uniformi da imperiale del suo guardaroba. Non portava decorazioni, e a rigore anche indossare quella divisa era un abuso, dato che aveva lasciato il castello di Oxiana prima di aver fatto il giuramento, quando era ancora un semplice cadetto, e non aveva mantenuto alcun rapporto di dipendenza dai vertici dell'Ordine. Aveva solo continuato a vestirsi cosi, senza che nessuno trovasse niente da ridire; anzi, agli imperiali non dispiaceva considerarlo uno dei loro.

La sala da pranzo del castello era ampia e lussuosa, con le pareti di pietra, sotto le volte ampie a tutto sesto con le nervature sottolineate da bugnature, coperte di arazzi e trofei di armi dalle forme strane, alcune solo sconosciute. altre delle quali era persino difficile immaginare il funzionamento. Uno era composto di prede di guerra strappate ai laztebi e comprendeva alcuni tubi di fuoco, armi sulle quali parecchi maghi si erano cimentali nella speranza di scoprirne il funzionamento, senza che mai nessuno ci riuscisse.

Quasi stonava, in quello spazio grandioso, il piccolo tavolo al quale Keerg era solito mangiare da solo, tutt'al più allietato dalla compagnia della musica di una suonatrice di chitarra di montagna. Lì aveva imparato quante possibilità avesse quello strumento dalla lunghissima tastiera, e quanto poco fossero esperti nel suo uso quanti la suonavano nella pianura.

Gli sarebbe piaciuto avere più spesso come commensali i due ufficiali che comandavano il distaccamento di nani picchieri del castello, ma sapeva quanto poco amassero sedere a una tavola non adatta alla loro statura e per nessuna ragione al mondo avrebbe voluto costringerli in una situazione di disagio. Spesso li convocava per il dopo cena, a bere un bicchiere di sidro di bue, sprofondati nelle poltrone davanti al camino. Bere la sera seduti davanti al fuoco era una delle attività preferite dei nani.

Keerg vide che era stato apparecchiato per cinque. Gli ospiti erano più numerosi di quanto non avesse immaginato.

Come imponeva il cerimoniale si sedette per primo e attese. Passarono pochi secondi e si aprì la grande porta che dava sulla sala delle udienze. Un valletto annunciò:

— Il principe Haltavez, membro della Dieta della Guerra, e il suo seguito.

Ecco chi erano i visitatori. Haltavez era addirittura uno degli zii dell'Imperatore, fratello dell'Imperatrice Madre. Keerg lo aveva conosciuto ai tempi del suo soggiorno e della sua convalescenza a Trannarit. Da allora lo

aveva visto raramente e non si incontravano da almeno dicci anni. Chissà quale ragione lo aveva portato al castello di Ronha.

Il principe, un uomo non alto, con la pelle scura, i lineamenti allungati e gli zigomi larghi degli uomini del sud dell'Impero, era splendidamente abbigliato con una casacca rossa di emur morbidissimo e ampi pantaloni a sbuffo di un tessuto a righe sottili di colorì diversi, di un taglio che ricordava quello delle uniformi da parata dei nani picchieri. L'impressione era rafforzata dagli stivali nei quali i pantaloni si raccoglievano a metà del polpaccio. Anche gli uomini del suo seguilo sfoggiavano un'eleganza del tutto insolita al castello.

Keerg si alzò, come il rango dell'ospite imponeva, e con un ampio gesto della mano sinistra invitò i quattro ad accomodarsi alla sua tavola.

— Spero che la mia modesta mensa sia all'altezza del vostro palalo, altezza — disse.

Il principe fu molto meno formale: andò incontro a Keerg, gli prese la mano e gliela strinse con calore.

— Quanto tempo che non ci vediamo! Eppure non sci cambiato affatto. Forse sei un po' dimagrito. L'aria di montagna, immagino, ma non hai neppure un capello bianco. Ti mantieni in forma perfetta.

— Neppure tu sei cambiato — mentì Keerg di rimando, mentre si sforzava di ritrovare nel volto affaticato di quell'uomo i tratti del giovane che aveva conosciuto tanti anni prima.

Terminati i convenevoli si sedettero. Subito i servi accorsero con quanto di meglio la cucina aveva da offrire, e non era poco, dato il recentissimo arrivo del nuovo carico di provviste. Il piatto principale era un cosciotto di doglione, cotto su di un letto di bacche di zorat d'alta montagna. Non mancavano né le frittelle di mecar né i pani di tub, mentre come delicatezza furono servite delle salsiccette fritte di pranat selvatico.

Il vino caldo di sandalo aiutava il cibo a scendere lungo la gola.

Durante la cena la conversazione rimase su temi generali. Keerg lanciava di tanto in tanto una domanda e la risposta suscitava una serie di commenti a catena da parte di tutti i commensali. Era evidente che si trattava di persone abituate a sedere a tavola in situazioni anche impegnative.

Si parlò della vita di corte, dell'ultimo raccolto, del problema laztebo, dei commerci con l'Oltreduna. A Keerg non piacevano le risposte che le sue domande ricevevano.

Nonostante gli sforzi d'ottimismo dei quali i quattro ospiti davano prova, le

pessime condizioni nelle quali versava l'Impero erano evidenti, persino peggiori di quanto Keerg avesse temuto nei suoi momenti di più cupo pessimismo.

Dopo alcuni anni di leggera rinascita seguiti ali incoronazione dell'Imperatore in carica, avvenuta subito dopo la vittoria di Fronetar, sembrava che tutte le Terre Note fossero entrate in un periodo di decadenza che si aggravava costantemente. Persino la magia era in crisi e il quartiere dei maghi, una delle meraviglie di Pairzit, aveva perso molto del suo splendore, come tutta la capitale, del resto.

I ricchi palazzi venivano abbandonati dalla popolazione più agiata, che preferiva lasciare la città per risiedere nelle proprietà terriere, in modo da controllare di persona la produzione e organizzare nella maniera migliore la difesa dei raccolti dalle incursioni laztebe, che imperversavano nelle Terre Note con una violenza alla quale non si riusciva a porre freno. La vita di corte ne risentiva, anche se l'attuale Imperatore, pur giovane, non sembrava interessarsi molto di feste e ricevimenti. Almeno da quando, cinque anni prima, si era sposato con una bellissima principessa di Kurosin, la maggiore delle città della Lega del Mare.

Non fu propriamente una cena allegra, ma a Koorg, abituato a consumare la maggior parte dei pasti in silenzio e da solo, la conversazione animata fece piacere. Terminato il cibo, del quale gli ospiti lodarono le virtù di genuinità se non di raffinatezza, il gruppetto dei commensali si trasferì davanti al grande camino, che a quella quota veniva acceso quasi ogni sera dell'anno, per gustare una rara bottiglia di chiarissimo sidro di bue. Keerg si compiacque di notare lo stupore con il quale i visitatori apprezzavano la sua qualità eccellente.

Sprofondati in comode poltrone di pelle di doglione, era venuto il momento di abbandonare i convenevoli e di passare alle ragioni che avevano spinto il principe a fare quella visita. Esperto di cerimoniale e buone maniere, Haltavez non perse tempo e subito dopo aver assaggiato il sidro di bue ruppe gli indugi.

— Ti domanderai, Keerg, la ragione per la quale siamo venuti fin quassù.

— È Vero, sono piuttosto stupito di vedervi. Immagino che vi siate sobbarcati un viaggio così lungo e faticoso per un motivo molto serio.

— Hai ragione. Il motivo è veramente importante: sono latore di un messaggio personale dell'Imperatore. O per meglio dire, di una sua richiesta.

A queste parole seguì una pausa. Keerg guardava il fuoco e rifletteva su cosa potesse volere da lui l'Imperatore di così grave e urgente da indurlo a inviargli un ambasciatore di tale prestigio. Erano anni che non si recava a Pairzit, né seguiva le vicende dell'Impero. Da quando la sua richiesta di succedere al defunto Maestro del Ferro era stata accolta e si era trasferito al castello di Ronha il suo isolamento si era fatto sempre più rigoroso. Fra quelle montagne non aveva trovato la felicità ma il senso di distanza dal mondo che gli davano insieme alla conferma della piccolezza dell'uomo e dei suoi problemi davanti alle loro masse enormi gli trasmettevano una serenità che da molto tempo non provava.

Mentre pregava Haltavez di procedere alla comunicazione del messaggio di cui era latore, Keerg sperava che l'Imperatore non lo avesse mandato per chiedergli di abbandonare le montagne.

— La richiesta che ti porto è molto semplice — riprese il principe. — L'Imperatore desidera che ti rechi al più presto a incontrarlo a Pairzit. Ti aspetta con ansia.

Keerg rimase immobile alla notizia. Qualcosa gli diceva che accogliere quella richiesta lo avrebbe messo a rischio di rinunciare per sempre a quel rifugio che si era conquistato fra i monti. Ma i desideri dell'Imperatore non erano altro clic ordini trasmessi in maniera cortese.

Chi era lui per disubbidire all'Imperatore?

Disse semplicemente; — Puniremo domani all'alba. Qui in montagna il sole sorge abbastanza tardi — aggiunse con un sorriso.

Si scambiarono poche altre frasi mentre la bottiglia di eccellente sidro di bue veniva terminata. La stanchezza per la marcia del giorno e la prospettiva della camminata che li aspettava per quello successivo fecero sì che tutti provassero un gran desiderio di andare a riposare.

Keerg non fece domande sulla ragiono per la quale l'Imperatore lo convocava a Pairzit. Sapeva che sarebbe stata una richiesta inutile. Se il principe non gli aveva comunicato niente al riguardo significava che non sapeva o non era autorizzato a divulgare quello che sapeva.

Prima di andare a dormine il Maestro del Ferro fece chiamare nei suoi appartamenti il comandante dei nani picchieri del castello e gli trasmise le consegne per il periodo nel quale sarebbe rimasto assente. Gli chiese anche quattro nani perché lo accompagnassero come scorta nel viaggio fino a Pairzit. L'ufficiale fece notare che il principe Haltavez disponeva già di un

contingente di dieci imperiali al seguito, ma Keerg ribadì che gli piaceva spostarsi insieme a qualcuno dei suoi nani.

La mattina successiva nel piazzale del castello tutto era pronto per la partenza. Era un altra giornata splendida di quell'anno, nel quale l'estate sembrava non voler terminare. Keerg si stupiva nel vedere che Haltavez, i suoi tre accompagnatori e i dieci imperiali di scorta avevano raggiunto il castello portandosi dietro i loro guz da sella, oltre a due bomp carichi di bagagli.

Era praticamente impossibile, oltreché pericolosissimo, risalire il sentiero che portava al castello di Ronha in sella ad animali che non fossero i baralli, e solo un malato si sarebbe adattato a stare in groppa a una creatura così poco adatta a trasportare un uomo. Il movimento delle dieci zampette produceva infatti un'andatura sobbalzante e priva di ritmo. Evidentemente i poveri guz e i bomp erano stati trascinati tin lassù per le briglie, con uno sforzo maggiore di quello che sarebbe stato necessario per compiere la salita senza di loro.

Un solo barrallo, in un angolo del cortile, era carico di tutti i bagagli di Keerg e dei quattro nani picchieri che aspettavano di partire con lui, allineati sul lato sinistro del portone già aperto del castello. Di fronte a loro, come picchetto d'onore, ce n'erano schierati altri venti, in alta uniforme e con indosso i cappelli dalle ampie tese sormontati da lunghe piume. Era un addio in grande.

Dopo averlo salutato, Haltavez lo guardò con un certo stupore.

— Vedo che ti sei preparato una scorta personale. Non ti fidi più degli imperiali?

— Al contrario, principe. Mi fido così tanto che ho chiesto solo quattro nani.

La discesa fu agevole, ma lo sarebbe stata di più se nella comitiva non ci fossero stati i bomp e soprattutto i guz. Gli animali, splendidi esemplari da sella, non erano assolutamente abituati a camminare lungo stretti sentieri di montagna, affacciati su baratri profondi. Le loro zampe larghe non trovavano con facilità punti d'appoggio nelle lunghe pietraie che il sentiero tagliava diagonalmente.

Più volte capitò che un guz si impuntasse, terrorizzato dall'abisso che si vedeva davanti, e non era facile fargli riprendere il cammino. Attraversare la passerella sospesa che i nani avevano riparato il giorno precedente fu particolarmente complesso, dato che fra un'asse e l'altra si apriva il vuoto e

gli animali non gradivano affatto di trovarsi sospesi a grande altezza.

Uno degli accompagnatori di Haltavez confessò a Keerg che pure il giorno precedente c'era voluto del bello e del buono per convincere i guz ad attraversare il ponte sospeso, anche se la luminosità, molto peggiore a causa della sera inoltrata, rendeva meno evidente la profondità del vuoto sotto di esso.

Nello spiazzo dopo il ponte c'erano i resti dei corpi sfregiati dagli aqqavan dei laztebi uccisi da Keerg c dalla scorta del convoglio del cibo il giorno precedente, ma nessuno fece domande o commenti.

Giunsero a Vara-hor che cominciava a imbrunire. Le sue mura possenti si stagliavano nette nel cielo terso, illuminato dalla luce del sole appena tramontato. Insieme al gruppo proveniente dal castello di Ronha entravano in città gli ultimi carichi di minerale della giornata.

Immensi carri dalle ruote piccole e spesse per sopportare il peso della massa rocciosa della quale erano strapieni avanzavano, sobbalzando di quando in quando, sui lastroni di pietra della strada, trainati da pariglie di sei, otto e anche dieci bomp. Da quelle rocce i maghi della pietra estraevano il ferro, che altri incantesimi avrebbero poi trasformato in acciaio, e il più raro grundo. Cani più piccoli trasportavano invece modesti carichi di pietrisco luccicante, da esso i maghi avrebbero estratto il prezioso ghertone.

Appena attraversata la porta della città Haltavez chiese a Keerg dove si sarebbe fermato per la notte.

Penso mi sistemerò nel palazzo del Maestro del Ferro — rispose lui. — Ci dormo così raramente da non esserci abituato, ma è la mia residenza ufficiale. Tu preferisci andare con la tua scorta al Palazzo dell'Impero, o vuoi fermarti con me? C'è una meravigliosa stanza degli ospiti riel palazzo.

Ma Haltavez, nonostante le lunghe ore di cammino, aveva idee ben diverse su come passare la notte.

— Anche se sono stanco — disse a Keerg — non intendo perdermi questa occasione. Vara-hor è famosa per le locande dove i barattatori di metallo si fermano al termine dei loro viaggi di scambio. Si tratta di gente che sa come si vive, e non si vuole privare di nessun piacere.

Fece una pausa, come se gli fosse sfuggito qualche cosa di essenziale. Si batté una mano sulla coscia e scoppiò a ridere.

— Come ho fatto a non capirlo subito? — riprese. — Certamente ti sei organizzato nel modo migliore, al tuo palazzo. Al tuo arrivo sarai atteso dalle

donne più belle della città, dai cuochi più rinomati, da musici, giocolieri c danzatori. Dai maghi del piacere più abili. Ci ho ripensato: credo che accetterò il tuo invito.

— Temo che resteresti deluso, se vai in cerca di svaghi notturni. Al palazzo non ci aspetta altro che un bagno, una cena a base di tub mollo più semplice di quella di ieri e un buon letto in una camera nella quale il camino verrà acceso solo dopo che saremo arrivati. Se ti vuoi divertire temo che dovrai andare altrove.

Haltavez fissava Keerg con uno sguardo così stupito che quest'ultimo si sentì in dovere di fornire una spiegazione per abitudini che al principe apparivano strane e quasi incomprensibili.

— Forse hai dimenticalo che da giovane ho vissuto a lungo al castello di Chiana e ho preso parecchie delle abitudini degli imperiali. Ma tu vai pure. Nella città bassa, ossia da quella parte — con un gesto indicò la meglio illuminata delle strade che partivano dalla piccola piazza dietro la porta d'accesso a Vara-hor — troverai tutto quello che cerchi. E anche di più. Gli abitanti della città sono gente onesta, che tiene alla sua reputazione: un cliente del tuo rango verrà sicuramente servito benissimo. Domattina ci vediamo davanti al palazzo del Maestro del Ferro un'ora dopo l'alba. Sii puntuale, non facciamo aspettare l'Imperatore.

Si salutarono con un gesto, poi le loro strade si divisero.

Haltavez e i suoi accompagnatori si incamminarono nella direzione indicata da Keerg. alla ricerca dei piaceri per i quali la città era nota quasi quanto per i metalli che inviava in ogni regione dell'Impero e anche fuori dalle Terre Note, La scorta del principe, sempre tenendo i guz per le briglie, si diresse dalla parte opposta, verso il severo edificio di pietra chiara che da dove si trovavano si intravedeva distintamente c clic era facile riconoscere come il Palazzo dell'Impero.

In ogni città delle Terre Note ne esisteva uno, dove risiedeva il piccolo contingente di imperiali preposto alla sua difesa, alla sua amministrazione e ad assicurarne la fedeltà all'Impero.

Keerg, seguito dai quattro nani picchieri, imboccò invece la strada principale, che portava alla grande piazza nel centro di Vara-hor, sulla quale si affacciava l'imponente palazzo del Maestro del Ferro, uno degli edifici principali della città.

C'erano poche persone per strada a quell'ora, ma quasi tutti quelli che

incrociavano il gruppetto salutavano Keerg. Quand'era arrivato come nuovo responsabile del rispetto delle leggi dell'Imperatore sulla produzione di metallo e sul suo commercio era stato accolto con freddezza, quasi con sospetto, dagli abitanti di Vara-hor. Non capivano la sua riservatezza, la sua abitudine a preferire il castello di Ronha alla licenziosa vita della città, ma poi si erano abituati, avevano imparato ad apprezzare il suo rigore e il suo disinteresse, e avevano finito per considerare una bizzarria come un'altra il fatto che non fruisse delle molte occasioni di piacere che Vara-hor era capace di fornire. La morigeratezza del nuovo Maestro del Ferro faceva eccezione solo per la zeo, la droga che veniva prodotta ai confini del deserto del sud e che nella città delle miniere circolava in grandi quantità, grazie ai baratti che i suoi abitanti erano in grado di realizzare. Di essa faceva un uso abbondante.

Anche quella sera, mentre si dirigeva verso il proprio palazzo, ne slava masticando un grosso tocco, che sviluppava un deciso effetto anestetico sul dolore che gli risaliva lungo il fianco partendo dal ginocchio sinistro.

Sulla via che Keerg percorreva si affacciavano i grandi palazzi dei maghi del metallo. Erano loro a svolgere la preziosa funzione di liberare il grundo, il ferro e il ghertone dai minerali che li imprigionavano e i cui filoni erano inseguiti ogni giorno da un esercito di uomini in lunghe gallerie scavate fin nel cuore delle montagne.

I palazzi avevano forme diverse, ma in ogni facciata si apriva un grande portone, adatto a lasciar passate gli spropositati cani con i quali i minerali venivano trasportati. Gli incantesimi per liberare il metallo venivano effettuati nei locali posteriori degli edifici, dominati da alte cupole dalle forme appuntite, sotto le quali ogni mago impiegava la propria formula segreta per scindere la pietra dal materiale che vi era confuso. L'operazione suscitava spesso fumi misteriosi, dagli aromi esotici, la cui mescolanza dava all'aria di Vara-hor l'odore che la rendeva unica e inconfondibile.

Quando fu davanti al portone del palazzo del Maestro del Ferro Keerg autorizzò anche la propria scorta a godersi le meraviglie della città, ma i nani non accettarono. La loro abitudini erano molto simili a quelle degli imperiali.

Le mura di Pairzit, dalle sfumature verdastre

Il viaggio da Vara-hor a Pairzit fu molto divertente per Keerg, anche se per due volte la comitiva fu sorpresa da violenti rovesci di pioggia che annunciavano l'arrivo dell'autunno. In tutte e due le occasioni i viaggiatori si ritrovarono mezzi prima di poter raggiungere un riparo.

Il Maestro del Ferro aveva quasi dimenticato quanto piacere gli facessero le lunghe marce a dorso di guz attraverso la campagna. Meno soddisfatti erano i quattro nani picchieri, costretti a spostarsi in groppa ai guz, con le loro tozze gambe troppo corte per stare comodamente in sella. I nani preferivano viaggiare sempre a piedi, ma in quell'occasione si erano dovuti adattare alla necessità di procedere quanto più velocemente possibile.

La regione che attraversarono per prima era quella delle coltivazioni di emur. Il raccolto era già stato fatto e i campi erano gialli per gli steli ormai secchi delle piante, dai quali erano state staccate le preziose coccole di un blu intenso, che solo una bollitura molto prossima al raccolto poteva trasformare nei batuffoli bianchi dai quali si traeva il filo da intrecciare per tessere una delle più diffuse stoffe delle Terre Note. Non c'era piccolo borgo che il drappello attraversasse nel quale mancassero i grossi calderoni neri di fumo, messi sul fuoco acceso in mezzo alle piazze e alle aie, nei quali la prima lavorazione veniva effettuata.

In piedi su ahi sgabelli, uomini e donne dalle braccia nude coperte di sudore nonostante il freddo, stavano chini sulla massa bollente mescolando in continuazione con lunghi pali. Le coccole aperte in batuffolo salivano a galleggiare sull'acqua e venivano recuperate abilmente con delle sorte di colini posti in cima a pertiche e subito posati su graticci di vlud intrecciato, in modo da asciugare rapidamente.

Nella tarda estate e all'inizio dell'autunno tutti gli abitanti della regione, tranne le sentinelle in cima ad altissime torri di legno, di guardia per non farsi cogliere di sorpresa dalle scorrerie dei laztebi, erano intenti in quell'attività. Nell'inverno le donne avrebbero provveduto a filare i batuffoli in grosse matasse, buona parte delle quali sarebbero state barattate con cibo e con tutto quello di cui poteva esserci bisogno e che da quelle parti non veniva prodotto. Gli uomini intanto avrebbero provveduto alla manutenzione degli attrezzi, a governare e sfamare gli animali e a riposarsi in attesa del massacrante lavoro

nei campi che li aspettava a primavera. Allora avrebbero dovuto potare a una a una le vecchie piantine di emur e sostituire quelle morie con esemplari giovani, coltivati per questo scopo in piccoli orti a fianco delle case, riparati dal vento freddo del nord con muretti a secco.

Neppure la conversazione di Haltavez e dei suoi accompagnatori riuscì sgradevole a Keerg. Anche se non affrontavano temi di particolare profondità parevano informatissimi su tutto quello che accadeva nelle Terre Note in generale e a Pairzit in particolare.

Dai loro discorsi di viaggio si fece un'idea ancor più chiara di quella che si era fatto durante la cena al castello di Ronha sulla situazione dell'Impero e sul suo lento e apparentemente inarrestabile declino. Sembrava che nulla potesse contrastare il progressivo spegnersi delle capacità tecniche degli artigiani, che pure riuscivano ancora a produrre macchine dalla perfezione assoluta, e di quelle dei maghi, sempre meno capaci nel guarire le malattie o nel produrre filtri e incantesimi necessari in così tante occasioni della vita. Persino gli imperiali, l'ordine militare clic costituiva la spina dorsale delle Terre Note, non mostravano più quella sicurezza e quell'energia che li avevano sempre caratterizzati.

Le grandi coltivazioni di emur si diradarono dopo il secondo giorno di cammino e dai lati della strada scomparvero le donne che raccoglievano le bacche scure cadute dai carri che trasportavano il raccolto verso la bolli tura. Arrivarono i campi di mecar, dei quali era difficile in quella stagione stabilire il colore della produzione. Solo un occhio particolarmente esperto avrebbe saputo dire se le piantine di un campo avevano dato la più diffusa varietà gialla, che macinata si trasformava in una farina grossa, da consumarsi in sottili torte marroncine, che costituivano il cibo più diffuso nel nord delle Terre Note insieme ai frutti del carrone, importati essiccati dalle regioni meridionali dell'Impero. Il mecar verde era invece alla base della produzione della birra, la bevanda che accompagnava comunemente i pasti dei sudditi di tutto l'Impero e delle regioni che lo circondavano. La varietà di mecar più rara e costosa era quella rossa, dai chicchi durissimi che messi a macerare e poi lavorati davano una sottile polvere dolciastra, alla base dei piatti più raffinati.

L'ultimo raccolto di mecar era già terminato e sarebbe sfato necessario qualcuno ben più esperto di Keerg per distinguere le varietà della pianta dalle stoppie che uscivano dal terreno spuntando dai bulbi che ogni primavera

venivano rivoltati per aumentarne la produttività.

Superarono, tenendole sulla sinistra, le Weeralle. Si trattava di un sistema di colline presso il quale l'esercito delle Terre Note era stato duramente battuto da un'armata lazteba vent'anni prima, era stata la prima volta che le armi imperiali non erano riuscite a scacciare i nemici dalle regioni a ovest dei Grandi Monti di Ghiaccio. Qualche ora dopo che furono ridiscesi in pianura, la strada percorsa da Keerg e da quelli che viaggiavano con lui si inserì nella Grande Via del Sud, che in due giorni di cammino spedito li portò a Pairzit.

Haltavez stava chiacchierando come sempre comi suoi accompagnatori quando giunsero in vista della capitale, ma Keerg smise di ascoltare i loro discorsi per gustarsi ancora una volta il magnifico spettacolo offerto dalla vista della città.

Anche se non era più un giovane inesperto come quando aveva visto Pairzit la prima volta, le sue mura dalle sfumature verdastre alte quaranta braccia lo impressionavano ancora; dietro di esse, in mezzo alle toni che le sovrastavano a distanza di duecento passi una dall'altra, si scorgevano i tetti dei palazzi e le cupole degli edifici maggiori, inframmezzate dalle toni campanarie. Su tutto dominava il lucernario che chiudeva la volta di grundo lucente del palazzo dell'Impero, che nella capitale era la residenza dell'Imperatore. L'ordine degli imperiali aveva la sua sede nel Palazzo dei Custodi.

Lo spettacolo della città, illuminata in controluce dai raggi radenti del sole che cominciava a tramontare, era tale che presto anche Haltavez e i suoi accompagnatori si zittirono. Le ultime migliaia di passi Furono percorse quindi in un silenzio rotto solo dai colpi sordi delle larghe zampe dei guz e dal ticchettio degli zoccoli dei bomp che battevano sul selciato della strada.

Pairzit non era cambiata molto da quando Keerg c'era stato per l'ultima volta, in occasione dell'assunzione della carica di Maestro del Ferro. Dopo il disastro delle Weeralle e l'assedio laztebo che ne era seguilo, la ripresa era stata lenta e non si era mai tornati allo splendore precedente. Semmai le frequenti ronde di armigeri, e quelle più rare di nani picchieri, che vedeva passare per le strade, lo inducevano a credere che si tacesse molla attenzione a controllare quello che avveniva in giro.

La Grande Via del Sud entrava in città attraverso la Porta della Sabbia e subilo dopo si incontravano le lussuose facciate dei palazzi dei mercanti e dei barattatori che curavano i commerci dell'Impero con il sud delle Terre Note e

con l'Oltreduna. Dopo un centinaio di passi la via si allargava in una piccola piazza, dominata dalla mole imponente del Palazzo dei Vorea-noa, una delle grandi famiglie che controllavano il commercio della zeo. In mezzo allo slargo si stavano svolgendo dei preparativi che attrassero l'attenzione di Keerg, il quale decise di fermarsi per capire di cosa si trattasse.

Sopra un palco di legno alto un paio di braccia era stata sistemata una sorta di grosso crogiolo, reso quasi incandescente dal fuoco che lampeggiava in un fornello di mattoni sotto di esso. Una quindicina di armigeri teneva a distanza la folla dei curiosi. Un'altra decina aveva posato le alabarde in forma di piramide e stava in attesa a fianco di una piccola pila di sacchetti di pun grezzo, dal contenuto sconosciuto, sistemata ai piedi del palco. Lì stava immobile anche un tamburino.

Un mago, nelle sue ampie vesti verdognole, un ufficiale degli armigeri, un araldo e un membro del Senato di Pairzit, con l'ampia fascia azzurro chiaro di traverso sulla spalla destra che ne attestava la carica, stavano in piedi di fianco al crogiolo, a una distanza appena sufficiente a resistere al calore che ne emanava.

L'araldo srotolò una pergamena e diede lettura di un edit io imperiale.

— Per ordine di Sua Grandiosità l'Imperatore delle Terre Note vengono adesso pubblicamente privati di ogni loro potere magico questi oggetti provenienti da paesi lontani e capaci, a detta di tutti, di corrompere e piegare la volontà di uomini e di donne.

Seguì un rullo di tamburo, poi il Senatore ordinò, rivolto all'ufficiale degli armigeri; — Si proceda.

Il tamburo rullò una seconda volta e un armigero afferrò uno dei sacchetti di pun, che doveva contenere qualcosa di molto pesante, e lo passò all'ufficiale, che ne sciolse il legaccio. Quindi, con una mossa pronta, tenendosi quanto possibile a distanza dalla fonte del calore, ne rovesciò il contenuto nel crogiolo.

Keerg poté vedere una cascata di pietre magiche dell'Oltreduna, sulle quali immaginò fossero impressi i simpatici musetti degli aevar dai grandi occhi, precipitare nel calderone dove il ghertone si sarebbe certamente sciolto in pochi attimi. Un secondo sacchetto seguì il primo e poi un terzo. Dalla folla raccolta intorno al palco si levavano intanto grida di entusiasmo.

Il crogiolo doveva essersi riempito perché, a un cenno dell'ufficiale, uno degli armigeri era salito sul palco indossando degli spessi guantoni con i

quali impugnava un lungo braccio di ferro. Con mossa abile lo infilò in un anello posto su di un lato del contenitore, fece leva e lo rovesciò facendo scivolare la massa liquida che era al suo interno in uno stampo di terra dell'ovest, refrattario al calore. Il ghertone riempì lo stampo per intero. Prima che cominciasse a raffreddarsi, qualche onda si formò sulla sua superficie rovente.

Il mago, che si era avvicinato, iniziò a lanciare incantesimi verso il metallo, cospargendolo anche di una polverina giallastra, finissima, fino a formare una specie di nuvola, che discese lentamente.

Con ogni cautela per evitare di ustionarsi, gli armigeri tolsero lo stampo pieno da sotto il crogiolo e lo sostituirono con uno vuoto. L'operazione riprese allora dall'inizio, con i sacchetti di pietre magiche dell'Oltreduna che venivano rovesciati uno dopo l'altro nel recipiente rovente.

Dopo aver visto tutto quello che c'era da vedere, Keerg rivolse ad Haltavez uno sguardo interrogativo. Il principe non ebbe difficoltà a spiegargli che l'Imperatore aveva confermato le leggi che proibivano l'uso delle pietre magiche dell'Oltreduna, e in più aveva ordinato di privare di ogni potere e distruggere tutte quelle che fossero state trovate nelle Terre Note.

— Ma perché ha ordinato una cosa simile? — chiese Keerg, che intanto aveva ripreso la strada verso il centro della città.

— Pressioni popolari suppongo — rispose Haltavez.

— Quando le cose non vanno particolarmente bene e si cerca di porre qualche rimedio, non si va troppo per il sottile. In molti pensano che questo modo di piegare la volontà altrui al proprio volere sia una piaga che va infettando tutto l'Impero c che bisogna curare, lino a che siamo in tempo.

— Non mi pareva che si trattasse di una pratica così pericolosa.

— Di fronte alle pietre magiche dell'Oltreduna nessuno resiste, e questo è un pericolo per tutta la società.

Keerg, che in una lasca del proprio giabbetto da imperiale aveva una sacca con una quarantina di pietre magiche, non trovò nulla da replicare, ma non doveva preoccuparsi di questo. Il principe aveva già cambiato discorso.

— Quando pensi di chiedere udienza all'Imperatore?

— Mi era parso di capire che si tratta di una questione molto urgente.

— Certamente lo è, altrimenti non avrebbe incaricato me di recapitarti il suo messaggio, ma non ti puoi presentare a Palazzo concialo in quel modo. — Il principe accennò agli abiti indossati da Keerg, coperti della polvere del

viaggio, come le sue mani, il viso e i capelli.

— Hai ragione, penso che rimanderò a domattina la visita. Poche ore di ritardo non saranno un problema.

Haltavez invitò allora Keerg a fermarsi nel suo palazzo, insieme ai nani della scorta, ma il Maestro del Ferro rispose che preferiva dormire al Palazzo dei Custodi, dove aveva trascorso tutte le notti che aveva passato a Pairzit. Una vecchia consuetudine lo legava all'ordine del quale indossava l'uniforme. I nani picchieri sarebbero andati alla caserma-palazzo del loro reggimento.

Stabilirono di ritrovarsi al mattino successivo davanti al Palazzo dei Custodi, al terzo rintocco della campana grande. Fatto questo, il gruppo si divise e ognuno prese la sua strada; Keerg raggiunse il Palazzo dei Custodi insieme alla scorta che aveva accompagnato il principe nella sua missione. Fu accolto con la massima naturalezza, a parie qualche sguardo curioso di alcuni fra i più giovani del corpo di guardia, che non lo conoscevano. Gli parve anche di sentire qualcuno chiedere sottovoce se lui fosse proprio "quel" Keerg.

Gli fu assegnata una cella, uguale a tutte le altre del Palazzo. Non esistevano trattamenti differenziati fra gli imperiali. Un servitore lo accompagnò con i suoi pochi bagagli. Dopo essersi lavato e cambiato d'abito, chiese che gli venisse servita la cena nella cella, secondo un'abitudine diffusa nell'ordine, solo i membri più giovani del quale erano soliti frequentare la grande sala della mensa comune. Mangiò con appetito lo stufalo di doglione e il pane di tub che gli furono portati, insieme a un boccale di birra verde di mecar.

Si aspettava che la stanchezza del viaggio gli portasse rapidamente il sonno, ma non fu così. Rimase a lungo a fissare il buio a occhi spalancati, fin quando si rese conto di essere completamente sveglio, senza alcuna speranza di addormentarsi. Allora si alzò dalla branda, accese la lampada a vud, sbarazzò il tavolo c si mise a fare I a manutenzione della sua preziosa e delicata balestra a mano.

Era l'arma tipica degli imperiali, costruita da abili artigiani con legni e metalli diversi. Ogni pezzo doveva essere curato con attenzione, in modo da mantenere la giusta elasticità nel delicata equilibrio dei meccanismi, pena la rottura di un elemento dell'arma in modo da renderla inservibile. Occorreva un lungo addestramento per effettuare correttamente la manutenzione, e anche ai più esperti essa richiedeva una grande attenzione. Molti imperiali la

usavano come esercizio di concentrazione, e alcuni sostenevano perfino che proprio a quello scopo i fondatori dell'ordine avevano dotato i suoi membri della balestra a mano.

Uopo avere sgombrato il piano di legno del tavolo, Keerg fece scattare il teniere della balestra, che si scompose nei suoi ventidue pezzi. L'attrezzatura per la manutenzione era racchiusa in una piccola scatola di metallo, sotto il cui coperchio stava una tavolozza di cere e oli dai colori diversi. Un piccolo scomparto conteneva alcune pezze di morbido emur e delicatissimi pennellini di pelo di gullert giovani, con i quali applicare le diverse sostanze sulle varie parti dell'arma.

La campana suonava il primo cambio di guardia della notte quando Keerg completò il suo lavoro, chiudendo il teniere sui componenti della balestra rimessi al loro posto dopo essere stati perfettamente riportati ciascuno al proprio giusto grado di elasticità. Con l'indice della destra saggiò la corda di peli di doglione intrecciati dell'arma, ricavandone un suono argentino, quasi di strumento musicale.

Mentre lavorava aveva preso una decisione: non avrebbe aspettato il giorno successivo per presentarsi all'Imperatore. Se lo aveva chiamato per una questione urgente era insensato lasciar passare inutilmente la notte. In più era disposto ad ammettere di provare una certa curiosità per quello che gli avrebbe detto.

Uscì dalla cella, percorse il lungo corridoio avvolto nella penombra con il suo passo leggermente claudicante, scese le scale fino al piano terreno, dove trovò chiuso il portone presso il quale si trovava il corpo di guardia. Il Custode di servizio gli chiese solo se desiderava essere accompagnato; al suo diniego non fece altre domande e ordinò che la pesante porta venisse sollevata.

Un complesso meccanismo di ingranaggi e contrappesi faceva sì che un uomo potesse effettuare l'operazione da solo e quasi senza sforzo. Il grande battente di legno di noc rinforzato da grandi piastre di ferro si alzò quasi senza rumore, e in pochi passi Keerg fu in strada.

La città era deserta, le vie illuminate solo dalla luce delle due lune, quella rossa e quella gialla, alte in cielo e quasi piene, e da qualche lampada a vuz accesa sulle facciale dei palazzi più ricchi. Il Palazzo dell'Impero non era distante da quello dei Custodi, e Keerg non impiegò che pochi minuti per raggiungere la piazza dalle modeste dimensioni dominata dalla ricca facciata

della residenza imperiale, sopra la quale si levava fino a un'altezza di almeno centocinquanta braccia la grande cupola ricoperta di lucido grundo. Le due lune si riflettevano sul metallo in uno strano effetto di luce c colore.

Le grandi porte che si aprivano nella facciata erano sbarrate, ma Keerg sapeva che esisteva un'entrata più piccola, sul lato sinistro del Palazzo, sempre presidiata, presso la quale era possibile presentarsi a qualunque ora. Durante la notte era da lì che passavano le comunicazioni urgenti per l'Imperatore e i suoi collaboratori più stretti.

Di guardia c'erano quella notte alcuni giovani imperiali comandati da un custode che per fortuna di Keerg lo riconobbe subito. Dopo un breve momento di imbarazzo, quando seppe che il Maestro dei Ferro voleva incontrare l'Imperatore in persona, l'ufficiale si dette subito da fare per sapere se il reggitore delle Terre Note era disponibile a concedere un'udienza a quell'ora della notte.

Uno degli imperiali In inviato agli appartamenti dell'Imperatore per avanzare la richiesta ai suoi segretari, uno dei quali era sempre pronto a ricevere comunicazioni, a qualsiasi ora arrivassero. Passarono pochi minuti, che parvero comunque lunghissimi, prima che l'uomo fosse di ritorno per annunciare, con un certo stupore da parte del custode, che l'Imperatore era felice di ricevere immediatamente Keerg nel proprio studio privato.

Il percorso per raggiungere gli appartamenti della famiglia imperiale era tortuoso. Un servitore scortò il visitatore lungo un dedalo di corridoi e di scale, illuminandogli il cammino con una lampada a vud a due braccia. Un gesto di cortesia più che una necessità, dato che quasi a ogni angolo di corridoio una debole fiammella rischiarava gli ambienti del Palazzo quanto bastava per muoversi agevolmente senza correre il pericolo di urtare un mobile o inciampare in un gradino.

Keerg fu condotto davanti a una piccola porta. Lì un anziano cancelliere lo aspettava per annunciarlo. Lo studio privato dell'Imperatore era un ambiente relativamente modesto. Quadrato, non misurava più di otto passi di lato. La parete a sinistra della porta, entrando, era formata da un'unica, enorme finestra, suddivisa in arcate da sottili colonne; quella di fronte era nascosta da una grande libreria, piena di volumi dalle rilegature preziose. A destra era appeso un arazzo raffigurante una battaglia di nani picchieri, con le casacche rosse del primo reggimento, contro laztebi a dorso di guz, che venivano sventrati dalle armi dei migliori combattenti dell'Impero.

L'Imperatore, che indossava una comoda casacca da riposo, aspettava in piedi, davanti alla grande scrivania di legno di qerata intarsiato; quando entrò gli si fece incontro e lo abbracciò. Keerg fu abbastanza stupito da un'accoglienza cosi calorosa. Conosceva bene l'attuale Imperatore, gli aveva salvato sicuramente la vita e con ogni probabilità anche la corona, ma era successo tutto molto tempo prima. Non erano mai stati veramente intimi, e i loro rapporti si erano sempre mantenuti entro le formalità del cerimoniale, anche se di quello destinato ai rapporti con i sudditi che frequentavano abitualmente la famiglia imperiale.

Terminati i saluti, l'Imperatore fece cenno a Keerg di accomodarsi in una delle sedie poste davanti alla scrivania mentre lui si sistemava in quella di fronte.

— Sono molto contento di rivederti — esordi.

— Ne sono lusingato, altezza — rispose Keerg.

— Immagino che sarai curioso di sapere perché ti ho chiesto di venire a Pairzit.

— Non posso negarlo. Non mi aspettavo una convocazione dell'Imperatore; credevo che tutti si Fossero dimenticati di me.

— Te ne stavi rintanato sulle montagne.

— Ormai sono il luogo migliore dove io possa vivere.

— Fosti tu a chiedere di fare il Maestro del Ferro; a corte avresti avuto il posto che ti spettava.

— Ho fatto una buona scelta. Non sono adatto per la vita di Pairzit.

La conversazione proseguiva lenta, apparentemente senza uno scopo preciso. Keerg capiva che l'Imperatore stava pensando al modo migliore per affrontare l'argomento che gli stava a cuore, la ragione per la quale lo aveva convocato nella capitale e si era affrettato a riceverlo non appena si era presentato a Palazzo.

Decise di trarlo dall'imbarazzo e chiese direttamente:

— Allora, perché mi avete convocato? Ormai è venuto il momento di dirmelo.

L'imperatore sorrise. Era un uomo di aspetto gradevole, poco più giovane di Keerg, e portava i suoi anni meglio di lui. 1 tratti del suo viso non erano asciutti, ma pieni. con qualche esotica traccia del sud che gli proveniva dalla madre, Halmandra, che suo padre aveva sposato in un tentativo, in parte riuscito, di riavvicinare all'Impero la parte meridionale delle Terre Note.

— Mi è sempre piaciuto il tuo modo diretto di affrontare le situazioni — rispose alla domanda di Keerg.

— Ebbene, ti ho chiesto di venire per una ragione che potrai sapere solo dopo aver visto qualcosa. Vieni.

Attraverso il ghiaccio, inattesi

L'Imperatore si alzò, subito seguito da Keerg, che sentì una piccola fitta al ginocchio quando raddrizzò In gamba sinistra, poi raggiunse con passi rapidi la porta. L'aprì e si incamminò lungo un corridoio, seguito oltre che da Keerg da due valletti con doppie lampade a vud e da due imperiali della guardia personale, che lo aspettavano nell'anticamera del suo studio.

Il percorso fu quasi tutto in discesa, prima lungo gradinate abbastanza ampie, poi attraverso stretti passaggi e scale a chiocciola. Sembrava a Keerg di calarsi nelle profondità della terra.

Era sicuro di trovarsi ormai molto più in basso del livello stradale quando il gruppetto giunse davanti a una porta di grundo, assolutamente liscia e senza tracce di maniglia. L'Imperatore appoggiò le due mani con le palme aperte sul metallo e la porta cominciò a muoversi, scivolando verso destra fino a scomparire nella parete.

Keerg notò che non si era infilata in una scanalatura scavata nella pietra; era piuttosto scomparsa dentro di essa senza lasciare la minima traccia. Se qualcuno avesse osservato il passaggio in quel momento non avrebbe mai potuto immaginare che fino a pochi attimi prima era perfettamente sbarrato da una spessa lastra di grundo.

L'Imperatore superò la soglia e il Maestro del Ferro lo seguì. Tutti gli altri rimasero indietro, persino i due imperiali della guardia del corpo.

— Nessuno, tranne i maghi che lavorano al grande incantesimo che difende le Terre Note — spiegò l'Imperatore — può entrare qui dentro. Solo in quanto maschio, adulto e appartenente al ramo principale della dinastia regnante sono autorizzato ad accedere al luogo dove si creano e si condensano le forze magiche e gli incantesimi che garantiscono la continuità della dinastia e dell'Impero. Penso che tu sia la prima persona non della famiglia che vede questo luogo da almeno duecento anni.

La lastra di grundo si era intanto richiusa alle loro spalle.

Fino a quel momento Keerg aveva addirittura ignorato l'esistenza di quella sala immensa. Sapeva che a difesa dell'Impero c'era un grande incantesimo, collegato ai tre simboli del potere: la corona, lo scettro e il mondo, al quale avevano lavorato generazioni di maghi, ciascuno portando il proprio contributo al suo rafforzamento, ma non aveva immaginato che ci tosse un

luogo fisico, preciso e raggiungibile, dove quelle forze si concentravano per agire.

Il locale era altissimo e non si riusciva a capire se era scavato nella roccia o se le sue pareti lisce erano formate da immensi lastroni di pietra, completamente ricoperti da iscrizioni fittissime. Non si percepiva con esattezza da dove provenisse la luce, che sembrava passare a ondate, con colorazioni diverse che andavano dal giallo acceso al verde, al blu. Ogni tanto la luminosità pareva addensarsi, formando una corda colorata che correva in orizzontale da una parete all'altra, o in diagonale da una delle pareti al soffitto, per poi scomparire in un lampo.

— È una macchina magica di eccezionale potenza — diceva intanto l'Imperatore, mentre avanzava sicuro nella luminosità cangiante. — Per centinaia d'anni ha difeso l'Impero da tutti i suoi nemici. — Fece una pausa, quindi proseguì in tono più basso. — Naturalmente con l'aiuto di persone come te. Voi siete insieme gli strumenti e gli utilizzatori della forza enorme che si produce fra queste pareli. Forza e conoscenza. Vieni a vedere.

Con un gesto chiamò Keerg al suo fianco, sul bordo di un enorme pozzo che si apriva al centro della sala, con un diametro di almeno quindici passi. Avvicinarsi procurava un senso di vertigine.

La prima impressione che ne ricavò Keerg fu che fosse pieno di buio, un buio così denso da apparire quasi liquido. Sembrava che il pozzo ne traboccasse. Quando trovò la forza di fissarci dentro lo sguardo il Maestro del Ferro scoprì che era invece di una trasparenza cristallina e che al suo interno, come se galleggiasse a mezz'aria, c'era un'immagine. Nitida, ma difficile da interpretare.

Al centro di essa, distesa in orizzontale vide una grande lastra di cudro, finemente lavorata a rappresentare una sorta di mappa in rilievo nella quale erano riprodotte montagne e fiumi, strade e città. Attorno, in cima a sette antenne, si trovavano oggetti dalle forme difficili da definire. Da essi partivano lampi che li collegavano l'uno all'altro a intermittenza, senza che si riuscisse a cogliere un ordine in quel luccichio.

Osservando meglio, Keerg riuscì a scorgere anche qualche piccola figura in movimento, sopra e attorno alla lastra di cudro. Si trattava di esser i strani, dalla grande testa bianchiccia, che sporgeva da ampi sai dai colori sgargianti, in maggioranza rosso fuoco.

La visione era affascinante nella sua meticolosità astratta, ogni dettaglio di

quel luogo sconosciuto e incomprensibile era raffigurato e spiccava nel buio assoluto con una precisa nettezza.

Keerg passò qualche minuto in contemplazione silenziosa, prima di riscuotersi.

— Che cos'è?

— E un'altra macchina magica — rispose l'Imperatore — potente almeno quanto quella dove ci troviamo e probabilmente molto di più. Una macchina magica che dev'essere distrutta, se non vogliamo che distrugga l'Impero e le Terre Note come noi le conosciamo.

— E voi mi avete chiamato qui per questo.

— Esattamente, Keerg. Tu hai già salvato l'Impero in almeno tre occasioni. Sei la persona più adatta per riuscirci ancora una volta. Se accetterai di farlo, naturalmente. La decisione dipende solo da te. Mentre rifletti, c'è un'altra cosa che ti voglio mostrare.

Detto questo l'Imperatore si volse verso la parete di sinistra della grande sala, la cui parte centrale non era ricoperta di scritte minute. Si presentava invece completamente liscia, così levigata che la pietra pareva metallo e rifletteva i movimenti e i lampi della luce colorata che si agitava nell'ambiente. Una scanalatura non più fonda di mezzo pollice, in fondo alla quale pulsava una luce bruna, circondava la zona di pietra liscia.

Appena gli occhi dell'Imperatore si fissarono in quella direzione, sulla pietra si fece visibile e divenne sempre più nitido e leggibile un disegno, così ben fatto che le montagne parevano in rilievo e il mare sembrava mosso dalle onde.

— Questa è una mappa delle Terre Note e dei paesi che con esse confinano — spiegò a Keerg con la sua voce calda. — Sulla sinistra puoi vedere il mare, poi la costa con Attras, la città dove sei nato. In basso c'è il deserto e. dopo i grandi fiumi, l'Oltreduna. Le montagne raggruppate da quella parte sono il Paese dei Nani, quelli quasi al centro, che tagliano la mappa dall'alto in basso, sono i Grandi Monti di Ghiaccio, le tue montagne. Se guardi bene riesci a distinguere anche Vara-hor. Oltre le montagne cominciano le Terre dell'Est, dove un tempo si estendeva l'Impero e oggi vivono i laztebi. La macchina magica che sta privando le Terre Note di ogni forza ed energia è lì, dove vedi pulsare quella luce rossa.

— Ma è ad almeno una settimana di cammino dalle montagne! — esclamò Keerg. — È impossibile arrivarci.

— È necessario arrivarci. E distruggerla.

A queste parole seguì ancora un lunghissimo silenzio.

Keerg fissava il punto rossastro, che occhieggiava dall'alto della parete, ben lontano sulla destra rispetto al disegno delle Grandi Montagne di Ghiaccio, dove aveva passalo gli ultimi anni della sua vita. L'Imperatore guardava ora Keerg ora la grande mappa. Era contento di avere svolto la prima parte dell'incarico che si era assegnato nei confronti del Maestro del Ferro: lo aveva messo a conoscenza della situazione.

Si sentiva liberato dal peso di un sapere che fino a quel momento aveva dovuto sopportare da solo, con l'eccezione di qualche mago al lavoro sul grande incantesimo posto a fondamento dell'esistenza e della felicità delle Terre Note. Ma con i maghi non c'è mai condivisione di sentimenti.

Dopo che fu trascorso il tempo necessario perché potesse godersi questa nuova consapevolezza, l'Imperatore disse: — Adesso andiamo. Torniamo nel mio studio; l'Ultimo Difensore dovrebbe essere ormai arrivato da un pezzo.

— L'Ultimo Difensore? — chiese Keerg.

— Sì. L'ho fatto chiamare non appena mi è stata annunciata la tua visita. Senza spiegargli esattamente la natura del problema, gli ho chiesto un parere su un progetto d'invasione dei territori occupati dai laztebi.

— E lui come ha risposto?

— Si è stupito molto. All'inizio non voleva credere che esistesse una simile ipotesi. Ma è un servitore fedele dell'Impero e ha elaborato un piano di guerra assecondando la mia richiesta. Non voglio anticipartelo, però. È bene che te ne parli lui stesso.

— Un momento, altezza. Esattamente il mio compito quale sarebbe, in tutto questo?

Luci cangianti attraversavano la grande sala senza so sta. Nel momento nel quale Keerg formulò la sua domanda si ebbe come un scarica di lampi di luce, prodotti da una sorta di contorto arcobaleno formato da corde colorate, che continuava a pulsare con frequenza rapida illuminando il volto dell'Imperatore.

— Tu comanderai la spedizione, naturalmente.

— Ma perché proprio io?

— Te l'ho già detto, ma lo ripeto: perché sei l'unico che lo possa fare. Ho affrontato l'argomento, sempre in termini vaghi e puramente ipotetici, senza dare troppe spiegazioni, con tutti i membri della Dieta della Guerra. Tutti,

separatamente, mi hanno confermato che l'unica persona in grado di guidare il nostro esercito in terra lazteba con qualche possibilità di successo sei tu. Apprezza la mia sincerità. Mi hanno detto con qualche possibilità di successo. Le speranze di vittoria non sono molte. Ma probabilmente nessuno oltre te sarebbe neppure capace di convincere i nostri soldati a uscire dalle Terre Note per affrontare una simile impresa. Sicuramente i nani picchieri non seguirebbero che te. Tu hai provato più volte di essere magicamente collegato a questo incantesimo. Esiste una consapevolezza diffusa di questo. Di te si fidano.

Keerg si scoprì a pensare che l'Imperatore aveva una parte di ragione. Se qualcuno poteva riuscire nell'impresa apparentemente pazzesca e senza speranza di penetrare in territorio laztebo per una profondità di parecchi giorni di cammino fino a raggiungere e distruggere una macchina magica probabilmente protetta da difese poderose, questo era lui. Non potevano esserci dubbi.

Riuscì a ribattere solamente: — Io ho già dato molto all'Impero.

— Adesso devo chiederti di dare ancora di più. Ti chiedo di impegnare tutto te stesso nel compiere l'unica impresa che può salvare le Terre Note.

Dette queste parole l'Imperatore si volse e s'incamminò. Keerg lo seguì in silenzio; non c'era molto da aggiungere.

La lastra di grundo si spostò di nuovo per lasciare loro il passaggio, scomparendo nella muraglia di pietra. Al di là del varco i valletti e gli imperiali erano in attesa per scortarli indietro allo studio privato dell'Imperatore. Il percorso parve breve a Keerg, sprofondato nei suoi pensieri.

L'Ultimo Difensore li attendeva, in piedi, vicino alla scrivania. Era un uomo alto, non giovane, ma neppure cullato dagli anni. Keerg lo aveva conosciuto ai tempi di Trannarit e sapeva che si era battuto eroicamente a Fronetar, dove aveva comandato un piccolo reparto di imperiali che aveva partecipato alla caparbia difesa del famoso terrapieno. Così l'armata lazteba era stata bloccata fin quando non erano sopraggiunti alle sue spalle i reggimenti di nani picchieri che avevano deciso la battaglia.

Keerg sapeva che era un uomo fedele c coraggioso, esperto di cose militari come la sua carica richiedeva, ma non lo stimava per la fantasia o l'intelligenza. Era un figlio di quei tempi di crisi delle Terre Note.

Scambiati rapidi convenevoli l'Imperai ore entrò in argomento.

— Difensore, volete illustrare al Maestro del Ferro il progetto che avete elaborato per una spedizione punitiva, che penetri in profondità in territorio laztebo? Se vi servono le carte, sono sulla scrivania.

L'ufficiale, che indossava l'uniforme grigia d'ordinanza degli imperiali, con appuntato sul colletto lo stemma che ne indicava l'altissima carica, srotolò sul piano della scrivania una grande mappa. Usò dei fermacarte e dei calamai per bloccarne gli estremi, in modo che non si richiudesse. Era evidente che l'argomento era stato affrontato già altre volte.

Keerg notò come la mappa, che raffigurava una porzione di territorio di poco più piccola di quella apparsa sulla parete della grande sala dell'incantesimo, fosse molto particolareggiata per tutto quello che riguardava le Terre Note. L'Oltreduna era rappresentato con minor dettaglio, mentre le Terre dell'Est erano quasi sgombre di segni.

Qualche linea confusa indicava la presenza di alcuni grandi fiumi, che tagliavano la pianura scendendo quasi in verticale da nord a sud. Mancavano completamente strade e città. Solo una croce rossa evidenziava quella che l'Imperatore aveva indicato come meta ultima della spedizione. Il luogo dove si trovava la macchina magica che sottraeva alle Terre Note l'energia vitale.

Keerg si rivolse all'Ultimo Difensore indicando sulla carta le Terre dell'Est.

— E tutto quello che sappiamo dei territori laztebi?

— Purtroppo da alcune generazioni nessun uomo o nano ci si è più recato. Da quando le Terre dell'Est sono state invase i laztebi ne hanno il controllo assoluto. Sulla base di vecchie mappe conservate negli archivi abbiamo ricostruito la probabile posizione dei fiumi, ma dove possano essere strade e città, o anche solo se ci siano ancora strade e città, non lo sappiamo.

Keerg si rivolse all'Imperatore.

— La magia non ci può aiutare?

— Abbiamo provalo, ma senza risultato. I maghi dicono che c'è una cappa, sostenuta da un sortilegio, che risulta impenetrabile a ogni loro tentativo di osservazione. La magia funziona in maniera strana e i laztebi hanno risorse notevoli, in quel campo.

— Non si può fare la guerra in un luogo del quale non si conosce nulla.

Quest'affermazione di Keerg non ebbe risposta. L'Imperatore si limitò a fare un cenno all'Ultimo Difensore.

— Procediamo.

Il comandante militare degli imperiali iniziò allora a parlare in tono freddo,

distaccato; di volta in volta indicava sulla mappa stesa sopra la scrivania i luoghi ai quali faceva riferimento.

— Nello studio del problema sono partito dall'analisi dell'esperienza che possiamo ricavare dalle ultime battaglie combattute contro eserciti laztebi che sicuramente una spedizione in profondità nel loro territorio si troverebbe ad affrontare. La riflessione su quegli episodi mi ha convinto del fatto che la nostra unica speranza di successo consiste in uri grande concentramento preventivo delle nostre forze, sostenute da un appoggio di armi pesanti massiccio quanto sarà possibile realizzare. Data questa premessa ne consegue la constatazione che l'unica strada che è possibile percorrere con un tale appaiato di forze è quella che da Irriz porta a Valgeat e prosegue verso est passando a sud dei Grandi Monti di Ghiaccio, che rappresentano un ostacolo assolutamente insuperabile per un esercito di grandi dimensioni con al seguito un parco d'artiglieria molto consistente. Del resto anche i laztebi, tutte le volte che hanno tentato di invadere le Terre Note, hanno sempre seguito quella strada, nella direzione opposta.

"Ho calcolalo che mettendo subito al lavoro ogni nostro artigiano in grado di lavorare a balliste e catapulte, e ordinando a tutte le città dell'Impero di radunare ed equipaggiare contingenti di armigeri per una campagna estiva, saremo in grado di concentrare a Irriz, alla fine delle grandi piogge di primavera, almeno cinquantamila armigeri, ai quali possiamo contare di aggiungere otto o novemila guzzieri. Questa forza sarebbe appoggiata da un centinaio di catapulte e duecento balliste. con il personale addetto al loro impiego. Inoltre potremo disporre degli imperiali e dei quattro reggimenti di nani picchieri. Nella previsione di dover attraversare dei fiumi dovremo attrezzare dei reparti nautici, sul cui equipaggiamento è necessario avviare una riflessione. Per raggiungere il punto indicato dall'Imperatore come obiettivo della spedizione punitiva possiamo calcolare che siano necessari dai quindici ai venti giorni, o anche di più, se dovessero mancare strade utilmente percorribili o trovassimo ostacoli nel superamento dei fiumi, che in tutti i documenti di cui disponiamo vengono descritti come molto larghi. Ritengo che, considerata la rapidità di concentrazione dei laztebi e la loro elasticità in termini logistici, dovremo prevedere una grande battaglia contro di loro più o meno da queste parti."

Dette queste parole l'Ultimo Difensore fece un cerchio con l'indice sulla carta, evidenziando una zona a nordest di Valgeat, un paio di giorni di marcia

oltre il punto nel quale era previsto l'ingresso in territorio laztebo.

Dopo una breve pausa che utilizzò per fissare sia Keerg sia l'Imperatore, l'ufficiale proseguì con tono più basso e con cadenza accelerata, quasi avesse paura di farsi sentire, ma contemporaneamente volesse assolutamente comunicare un messaggio importante.

— Mi permetto di aggiungere che una nostra sconfitta in territorio nemico, disponendo di una sola via di ritirata e nello stato di inferiorità di truppe montate nel quale purtroppo ci troviamo, sarebbe assolutamente disastrosa. Rischierebbe di lasciare le Terre Note completamente indifese e alla mercé dei laztebi.

L'Imperatore allontanò con un cenno di fastidio i pensieri legati a questo ammonimento, che evidentemente gli eia già stato rivolto, ma che l'Ultimo Difensore si era sentito in dovere di ripetere davanti a Keerg, forse sperando di trovare in lui un alleato nello sconsigliare il progetto. Fu a quest'ultimo che l'Imperatore si rivolse.

— Allora cosa pensi? Ce la faremo?

— In questo modo sicuramente no.

Un leggero sorriso comparve sul volto dell'Ultimo Difensore. Il progetto di una campagna in territorio laztebo gli era sembrato un inutile azzardo fin dalla prima volta che ne aveva sentito parlare, e adesso era lieto di sentire un giudizio di quel tipo espresso da Keerg, del quale l'Imperatore aveva grande stima e al cui giudizio definitivo si era appellato.

— Come no! — sbottò l'Imperatore. — Come sai essere così sicuro di un insuccesso? Altre volte ci siamo battuti con i laztebi, con forze molto inferiori, e li abbiamo sconfitti. Cosa c'è che non ti convince in questo progetto?

Keerg si sorprese a sorridere a sua volta. Quanto poco era rimasto del sapere militare dell'Impero, pensava riandando alle noiose lezioni di strategia e di logistica cui aveva assistito al castello di Oxiana e anche ai racconti di Yorot-Yorot e degli altri nani che aveva frequentato anni prima.

Cercando di esprimersi in maniera da non risultare offensivo nei confronti dell'Ultimo Difensore espresse il suo parere all'Imperatore.

— È tutto troppo ovvio. E troppo pesante. Non si può pensare di invadere il territorio di un popolo il cui valore militare è accertato e della cui forza numerica non abbiamo notizie impiegando un esercito che si muove lentamente e che per di più si presenta al nemico proprio dalla parte dalla

quale è normale aspettarsi che arrivi. Se il nostro obiettivo consiste nell'arrivare qui — e così dicendo posò il dito sulla croce rossa segnata sulla mappa — dobbiamo raggiungerlo percorrendo la via più breve, passando da dove nessuno se lo aspetta, in un momento imprevisto e con un esercito mobilissimo, non impicciato da viveri, carriaggi e da troppa artiglieria.

— Cosa faresti tu? — chiese l'Ultimo Difensore, piccato dalle critiche di Keerg. L'Imperatore taceva, ma ascoltava con grande attenzione ogni parola che veniva pronunciata.

— È abbastanza semplice. Mentre a Irriz si riunisce un esercito di truppe cittadine, tanto per tenere occupata la fantasia dei laztebi e per coprire i nostri movimenti di maggiore importanza, concentrerei dalle parti di Vara-hor— mentre pronunciava il nome della città la indicava sulla mappa — i quattro reggimenti di nani picchieri, i loro balestrieri d'appoggio, quanti più guzzieri del sud armati di archi sarà possibile convincete a venire, tutte le donne guerriere del deserto che ci vogliono seguire e tutti gli imperiali. Poca artiglieria e viveri per qualche giorno appena.

A questo punto Keerg fissò il suo sguardo in quello dell'Imperatore, prima di proseguire.

— Con quell'esercito attraverserei i Grandi Monti di Ghiaccio quando arriva il disgelo e mi troverei a poco più di una settimana di marcia dall'obiettivo, senza che i laztebi abbiano potuto prevedere il mio arrivo e con il grosso delle loro forze disperso o concentrato molto più a sud, per bloccare un tentativo d'invasione proveniente dalla comoda strada di Valgeat.

— Da quelle montagne non passa nessuno, se non qualche banda di razziatori laztebi — obiettò l'Ultimo Difensore. — È impossibile farci marciare un esercito.

— Non un esercito con balliste e carriaggi — ammise Keerg. — Forse neppure un esercito composto da armigeri raccolti nelle città dell'Impero, ma nani picchieri e imperiali ce la faranno. Se ci passano i laztebi ci possono passare anche loro. Un tempo, quando le Terre dell'Est erano unite alle Terre Note, dalle montagne passavano vie di barattatori. Di piccoli baratti estivi, c vero, ma ci passavano. Ho vissuto otto anni in mezzo alle montagne e so che è ancora possibile attraversarle. Un'ultima cosa.

L'Imperatore e l'Ultimo Difensore attesero in silenzio di apprendere questa componente finale di un progetto del quale cominciavano a riconoscere i lati positivi.

— Bisogna che qualcuno vada a vedere come stanno le cose nelle Terre dell'Est. Non possiamo traversare i Grandi Monti di Ghiaccio senza sapere cosa troveremo dall'altra parte. Dobbiamo conoscere la posizione di città e strade, sapere se ci sono e dove si trovano i ponti sui fiumi, se esistono dei guadi utilizzabili, dove sono gli allevamenti di bestiame e le coltivazioni. Anche se il nostro sarà un piccolo esercito, dovrà pur mangiare e ci occorre sapere quante provviste dobbiamo portarci dietro dalle Tene Note.

— Il tuo progetto è approvato — disse semplicemente l'Imperatore. — Sono contento tu abbia accettato la mia richiesta. L'Ultimo Difensore è a tua completa disposizione per tutto ciò di cui hai bisogno; è autorizzato ad attingere a ogni risorsa delle Terre Note per soddisfare qualunque richiesta tu faccia. Adesso vi lascio. Penso abbiate bisogno di mettervi subito al lavoro.

Con queste parole uscì dalla stanza. I due uomini si inchinarono per salutarlo.

Mangiare gallette di mecar al bivio di Quat-ho

Quando la porta si richiuse alle spalle dell'Imperatore, Keerg trasse di tasca un tocco di zoo, se lo mise in bocca e cominciò a masticarlo. Si preparava a una notte insonne.

Non si trattenne nel Palazzo dell'Impero, con l'Ultimo Difensore. Per preparare piani di guerra il Palazzo dei Custodi era molto meglio attrezzato. Già mentre si trovavano per strada, nel tragitto da un palazzo all'altro, Keerg si mise in silenzio a elaborare un piano di lavoro.

Il progetto che aveva esposto all'Imperatore non era semplice da realizzare; anzi, più ci rifletteva più scorgeva difficoltà enormi, a partire dalla composizione stessa dell'esercito. A parte gli imperiali, che avrebbero ubbidito a qualunque ordine, né i nani picchieri ne i guzzieri del sud né le donne guerriere del deserto potevano essere arruolati in un simile progetto con una semplice convocazione fatta da un messaggero. Sarebbe dovuto andare lui di persona a parlare con i loro capi per convincerli della necessità della spedizione e della sua fattibilità.

La ricognizione in territorio nemico era un altro problema grave, la cui soluzione avrebbe condizionato la possibilità stessa di portare un esercito in territorio laztebo. In un primo momento aveva pensato di effettuare lui stesso un raid nelle Terre dell'Est, a dorso di guz e con una piccola scorta di imperiali scelti fra i più bravi a montare.

A dorso di animali solidi e veloci un gruppetto di uomini che si mantenesse continuamente in movimento poteva sperare di sfuggire non solo agli incontri casuali, ma anche a una caccia organizzata da parte dei laztebi. Riflettendo, si era convinto che un viaggio simile sarebbe stato troppo rischioso e che gli sarebbe mancato il tempo per compierlo, dato che in quella stagione non poteva effettuarsi che passando dalla lunga via di Valgeat. La ricognizione doveva essere fatta da qualcun altro, e la persona adatta doveva fornirgliela l'Ultimo Difensore.

Appena rientrati nel Palazzo dei Custodi, prima ancora di essersi sistemati nella stanza che sarebbe divenuta il quartier generale della campagna, Keerg chiese all'Ultimo Difensore di convocare con la massima urgenza un custode giovane, intelligente, buon disegnatore e soprattutto molto abile nel montare i guz.

Di primo mattino, due giorni dopo il colloquio con l'Imperatore, Keerg lasciava Pairzit alla volta del paese dei nani. Aveva lavorato ininterrottamente una notte e un giorno, sostenendosi con la zeo. Quando gli era sembrato che almeno i problemi principali fossero avviati a soluzione si era concesso qualche ora di sonno. Adesso partiva per svolgere la parte più impegnativa dei preparativi per la campagna che in pochi minuti aveva ideato davanti all'Imperatore. Avrebbe dovuto convincere i capi delle grandi popolazioni guerriere delle Terre Note ad affidargli il meglio dei loro combattenti per partecipare a una spedizione sulle cui speranze di riuscita lui stesso avrebbe avanzato molti dubbi.

Viaggiava scortato da dieci nani picchieri del terzo reggimento, che indossavano le loro caratteristiche giubbe verdi. Stilo Tarav-Tarav. l'ufficiale che comandava il distaccamento, montava un guz, sul quale stava male in arcione, in equilibrio precario a causa delle gambe troppo corte. Gli altri andavano a piedi, a quell'andatura spedita che chiamavano piccola corsa e che potevano mantenere per ore quasi senza stancarsi.

Quattro nani picchieri aprivano la via, davanti ai guz di Keerg e del loro ufficiale; seguiva un quinto nano, che reggeva per le briglie il bomp sul quale erano caricati i pochi bagagli comuni. Gli ultimi quattro chiudevano la marcia. Keerg avrebbe potuto farsi assegnare una scorta di imperiali, ma aveva preferito affidare l'incarico ai nani, in modo da presentarsi alla loro regina nel modo più amichevole possibile, ricordando il vecchio rapporto fra lui e il popolo dell'altipiano.

Lasciarono la capitale attraverso la Porta del Maro e seguirono per alcune miglia la strada diretta a ovest, prima pianeggiante e poi in leggera salita, per superare la prima catena di colline che interrompeva la grande e fertile pianura distesa fra Pairzit e il mare.

Anche lungo la morbida salita l'andatura dei nani si mantenne costante, ma veri e propri rivoli di sudore scendevano dalla loro fronte. Dopo qualche migliaio di passi c'era il bivio di Quat-ho; lì dalla Via del Mare si separava, diretta verso sud-ovest, la strada per le montagne dove si trovava il regno dei nani.

Cullato dal passo delle robuste zampe del guz che montava, Keerg ripensava a quello che aveva fatto nelle ore precedenti, quando aveva dovuto organizzare la partenza di un esercito. Gli pareva che un tempo lunghissimo lo dividesse da quei momenti di febbrile intensità.

Poco dopo aver avanzato la richiesta di un giovane custode particolarmente dotato nel montare i guz, gli era stato presentato Brathore, un imperiale che non aveva mai incontrato prima, ma del quale tutti concordavano nell'apprezzamento. Il giovane entrò nella sala del consiglio del Palazzo dei Custodi, che si stava rapidamente trasformando nel quartier generale della spedizione in territorio laztebo, con ancora addosso i segni del sonno. Evidentemente era stato buttato giù dal letto per rispondere alla convocazione.

Keerg ne ricevette subito una buona impressione. Era un ragazzo robusto e abbronzato, con un viso aperto e sorridente, ravvivato da due grandi occhi scuri. Anche se non aveva idea della ragione per la quale era stato svegliato nel cuore della notte, non sembrava preoccupato, senza per questo apparire presuntuoso. Dopo le presentazioni, nel corso delle quali l'Ultimo Difensore fu esplicito nell'informare il giovane custode sugli ampi poteri concessi dall'Imperatore a Keerg, quest'ultimo pregò Brathore di avvicinarsi all'ampio tavolo che si trovava al centro della sala, sul quale erano spiegate alcune carte, fra le quali una grande mappa. Era identica a quella attorno alla quale poche ore prima si era svolto il consiglio di guerra nello studio privato dell'Imperatore.

— Mi dicono che sei abile nel montare i guz — esordì Keerg.

— È vero, signore — rispose il custode.

— Allora vorrei chiederti un'opinione. Guarda questa mappa — proseguì Keerg mostrando la grande raffigurazione di tutti i territori conosciuti. — Secondo te, avendo a disposizione le migliori monte delle Terre Note, quanto tempo impiegherebbe un piccolo gruppo di guzzieri a coprire questo per corso?

Con l'indice della destra seguo un itinerario che andava dalla stretta di Valgeat verso nord-est, fino al punto indicato con la croce rossa, dove l'incantesimo dell'Impero aveva segnalato la presenza della macchina magica nemica, per poi tornare indietro, verso ovest, fino ai Grandi Monti di Ghiaccio, e quindi di nuovo a sud. seguendo le montagne fino a tornare a Valgeat.

Brathore guardava allibito la mappa e Keerg. Quello che gli era stato descritto era un viaggio al di là dell'immaginazione di qualsiasi abitante delle Terre Note.

— Non sto scherzando — l'incalzò Keerg. — E si tratta di una faccenda

molto importante, forse decisiva per l'esistenza stessa dell'Impero.

— Ma signore, l'itinerario che mi avete descritto passa per intero in territorio laztebo. Nessuno ha mai fatto un viaggio simile.

— Adesso è venuto il momento di farlo.

— Posso chiedere per quale ragione?

— Perché ho assoluto bisogno di sapere cosa c'è fra qui — disse il Maestro del Ferro indicando i Grandi Monti di Ghiaccio — equi. — Indicò la croce rossa sulla mappa. — Perciò qualcuno deve andare a vedere e poi tornare a raccontarmelo.

Dopo aver parlato fissò lo sguardo in quello del giovane, che si era liberato da ogni traccia di sonno. Brathore si chinò allora sulla zona della mappa che gli era stata indicata, miserevolmente priva di simboli, e cominciò a considerare le distanze. Di tanto in tanto faceva qualche domanda: ora che aveva capito in cosa consisteva la sua missione stava pensando a quale fosse il modo migliore e più sicuro per eseguirla. Keerg era soddisfatto della prontezza che il custode dimostrava.

— Un gruppetto di quattro o cinque persone. Non ne occorrono di più — calcolò Brathore. — Con doppi, o anche tripli guz, per non correre rischi. Bagaglio leggerissimo; non carichiamo neppure i viveri, se non quelli d'emergenza. Ci sarà pure qualcosa da mangiare nei territori dei laztebi.

— Quanto tempo ci metterete? — chiese Keerg.

— Da Valgeat almeno quindici giorni, forse venti. Non possiamo sapere che difficoltà incontreremo per attraversare i fiumi e corriamo il rischio di dover restare nascosti anche a lungo, oppure di essere costretti a spostar ci di notte per non essere scoperti, se incontriamo zone molto popolate.

— Prima avrai bisogno di tre o quattro settimane per riunire i compagni di viaggio e scegliere gli animali adatti per affrontarlo. Poi dovrai raggiungere Valgeat. Ti ci vorrà almeno un mese — calcolò Keerg. — Bene, ti aspetterò a Vara-hor almeno trenta giorni prima della grande festa della bina verde. Allora mi porterai ogni genere di informazioni sulle Terre dell'Est. Ho bisogno di sapere tutto: strade, città, ponti, coltivazioni. Tutto quello che vedi annoialo o disegnalo. Potrebbe risultare prezioso. Mettiti subito al lavoro.

Brathore rimase un attimo in silenzio, confuso da quella novità che lo aveva aggredito all'improvviso nella notte. Guardava alternativamente Keerg e l'Ultimo Difensore. Fu il secondo a metterlo in azione.

— L'autorità di Keerg è assoluta, proviene direttamente dall'Imperatore.

Esegui immediatamente gli ordini che lini ricevuto.
Il custode si allontanò in fretta, mentre Keerg era già tornato a studiare con l'Ultimo Difensore e il Primo Custode. subito convocato al ritorno dalla visita all'Imperatore, i mezzi e i materiali necessari per la campagna, i tempi e i modi per la loro preparazione e per il trasporto nel campo che avrebbe dovuto essere costruito nei pressi di Vara-hor.
Il progetto andava delineandosi nella mente del Maestro del Ferro con una chiarezza e una precisione che lo stupivano, ma anche se le linee generali gli erano chiare c'erano moltissimi dettagli da analizzare e mettere a punto e incarichi da affidare in vista di una campagna che avrebbe assorbito le migliori energie delle Terre Note.
Fu stabilito che sarebbe stato l'Ultimo Difensore a incaricarsi di raccogliere a nord di Irriz un'armata costituita da milizie cittadine e appoggiata quanto possibile da armi pesanti, che secondo quanto previsto dal piano esposto da Keerg all'Imperatore avrebbe dovuto garantire il fianco sud della spedizione e contemporaneamente attirare su di sé l'attenzione di eventuali osservatori laztebi, Si sperava infatti che il concentramento di Irriz, sarebbe stato notato dalle bande di razziatori che scorrazzavano nelle Terre Note mollo più di quello da effettuare a Vara-hor, con la protezione delle montagne e che comunque sarebbe stato realizzato solo all'ultimo momento, pochi giorni prima della partenza.
Li, per la festa della birra verde, che segnava il passaggio dalla primavera all'estate, il Primo Custode avrebbe dovuto condurre tutti gli imperiali disponibili, lasciando nelle Terre Note solo quelli assolutamente indispensabili per la loro amministrazione, scelti fra i più anziani e i meno adatti a partecipare a una campagna molto dura, le cui speranze di riuscita erano legate alla rapidità degli spostamenti e alla soluzione favorevole di scontri clic si prevedevano durissimi.
Restava poi un altro complesso problema da risolvere. L'armata che avrebbe attraversato le montagne non poteva presentarsi a combattere nelle pianure con qualche speranza di vittoria se era del tutto priva di armi pesanti. Anche i carriaggi erano necessari a trasportare almeno una quantità minima di viveri. Occorreva allora costruire un parco di balliste, catapulte a torsione e carri, tutti smontabili, in modo che gli uomini e i nani potessero caricarseli sulle spalle e trasportarli per gli stretti sentieri che attraversavano le montagne. Portare anche una lunga teoria di barralli oltre le montagne,

insieme agli inservienti per quei capricciosi animali, avrebbe allungato a dismisura la colonna, aumentandone la vulnerabilità e dilatando troppo il tempo necessario per superare le montagne. Centinaia di artigiani dovevano essere coinvolti quanto più rapidamente possibile in questo progetto, possibilmente senza che venisse loro comunicato in maniera del tutto esplicita quale fosse il fine ultimo di quello che facevano.

Si era giunti alla conclusione che solo l'Imperatore, parlando personalmente con i Dieci dell'Impero e con i rappresentanti dei Maestri d'Ascia e del Bulino, avrebbe potuto mettere in moto una simile attività. Il rischio di rendere nota la spedizione progettata sarebbe aumentato e la sua importanza si sarebbe resa evidente, ma gli imperiali da soli non avevano l'autorità di indirizzare la produzione di tutti gli artigiani delle Terre Note.

L'ultima incombenza che Keerg affrontò prima di riposarsi per qualche ora fu una seconda visita all'Imperatore, per informarlo sul lavoro svolto, richiedergli un intervento presso le corporazioni degli artigiani e annunciargli l'imminente partenza alla volta del Paese dei Nani e poi delle regioni dove vivevano gli altri popoli che dovevano confluire nell'esercito. Erano ormai più di due giorni che non dormiva e neppure la zeo riusciva a mantenerlo completamente lucido.

L'idea di comunicare almeno una parte del progetto così presto e a così tante persone estranee all'ordine degli imperiali non piacque all'Imperatore, che però dovette arrendersi all'evidenza dei fatti: un esercito ha bisogno di essere equipaggiato delle armi necessarie per combattere e l'artiglieria pesante della piccola armala di Keerg doveva essere costruita ex novo.

L'Imperatore assicurò che avrebbe convocato per il giorno successivo i Dieci dell'Impero e i rappresentanti delle corporazioni che avrebbero dovuto lavorare alla costruzione delle macchine da guerra e dei cani smontabili, chiedendo loro di collaborare al progetto con tutte le forze disponibili.

Dopo otto ore di cammino alla volta del Paese dei Nani, il Maestro del Ferro fece una sosta presso il bivio di Quat-ho per riposarsi. Mangiando un pezzo di formaggio di pranat su di una galletta secca di mecar, pensò che probabilmente proprio in quel momento l'Imperatore stava incontrando i massimi dignitari delle Terre Note per comunicare loro le sue richieste. Le avrebbero sicuramente trovate molto strane.

Il viaggio verso il Regno dei Nani proseguì per qualche giorno attraverso una regione fertile e ben coltivata. Dappertutto si vedevano campi di mecar,

in un paesaggio segnato dai corsi d'acqua destinati all'irrigazione e punteggiato da boschetti di peot e di noc risparmiati dalle asce per garantire stagionalmente la legna necessaria ai fornelli delle case e a riparare gli attrezzi agricoli. Ogni tanto qualche campo lasciato a frag testimoniava la presenza di allevatori di doglioni, la cui carne arricchiva nei giorni di festa la dieta degli abitanti della regione.

Keerg aveva compiuto altri viaggi alla volta del Regno dei Nani, dov'era stato ospite del suo fraterno amico Yorot-Yorot, purtroppo scomparso da alcuni anni. Come ben ricordava, quando i fianchi delle colline cominciarono a farsi più ripidi comparvero sui pendii i filari di bue, la pianta i cui frutti succosi erano stati raccolti da poco e le cui foglie ormai appassite avevano assunto il caratteristico colore blu slavato.

Era ancora possibile trovare la spremitura rosso vivace che si faceva dal frutto appena colto c sia Keerg sia i nani picchieri della scorta ebbero occasione di berne in abbondanza nelle fattorie fortificate presso le quali fecero sosta, esibendo lettere di ospitalità personali fomite loro dall'Ultimo Difensore. In effetti si trattava di un modo comodo di viaggiare: la comitiva veniva accolta dappertutto con grande rispetto e attenzione.

Da quando le salite si ciano fatte più dure i nani picchieri della scorta non erano in grado di mantenere costantemente la loro piccola corsa. Spesso erano costretti a rallentare e procedere al passo, ma questo non riduceva di molto la velocità della marcia, dato che neppure i guz etano capaci di con ci e a lungo con qualcuno sulla groppa, quando la strada diventava ripida. In discesa invece tutti procedevano spediti.

Dopo cinque giorni di cammino arrivarono in vista delle montagne che circondavano l'altipiano dove si trova il Regno dei Nani. Ci volle un altro giorno prima che il sentiero si facesse veramente ripido, per affrontare in larghi tornanti i contrafforti delle montagne, avvolti in una fitta foresta di troffi.

Mentre avanzavano lungo il sentiero coperto di foglie che attutivano i passi dei guz, Keerg non riuscì a evitare di pensare alla prima volta che era passato di lì. Allora accompagnava l'Imperatore, ancora solamente erede al trono, praticamente in fuga dalla capitale e alla ricerca della protezione del nonno materno, il Signore di Trannarit.

Era rimasto coinvolto quasi per caso in quella spedizione, che si era poi rivelata decisiva per liberare l'Impero dall'orda lazteba che lo aveva invaso.

Aveva salvato la vita dell'Imperatore, e questo lo aveva fatto diventare uno dei grandi dignitari delle Terre Note. Pero non riusciva a dimenticare il prezzo che aveva pagato.

Senza che ciò diminuisse in alcun modo la sua fedeltà all'Impero, a quei tempi era in cerca della donna che aveva capito di amare: Damatila. Per lei aveva abbandonato il castello di Oxiana dove aveva vissuto per più di un anno frequentando i corsi dei cadetti degli imperiali. Dopo una lunga ricerca aiutata da un potente incantesimo era riuscito a ritrovarla.

Proprio lei aveva preparato la pozione magica che aveva salvato l'Imperatore ferito. Il momento nel quale aveva ricevuto dalle sue mani il prezioso flacone era stato l'ultimo nel quale l'aveva vista, quello nel quale l'aveva baciata per l'unica volta nella sua vita, avvolto dal profumo di mughetto che come sempre la circondava.

Un bacio che ricordava benissimo e che ancora gli bruciava dentro. Damatria, maga e veggente, aveva previsto che la promessa di tornare da lei subito dopo aver consegnato il flacone era vana, che gli sarebbe stato impossibile rispettarla, anche contro la sua volontà. E così era stato.

Ferito a sua volta, Keerg non aveva potuto rimettersi in piedi per settimane, poi aveva partecipato alla battaglia di Fronetar, aveva incontrato di nuovo Yorot-Yorot e aveva seguito con lui l'Erede a Pairzit, dove aveva assistito alla cerimonia dell'incoronazione. Mentre tutto questo accadeva, la sua mente era confusa dagli effetti della dose enorme di zeo che aveva assunto per portare a termine la sua missione di salvezza a favore dell'Erede.

Solo dopo che era passato quasi un anno Keerg, finalmente ristabilito, era tornato a Caranot, la città che non c'è, e aveva bussato alla porta della casa di Damatria. Aveva scoperto che la ragazza era partita, senza lasciare traccia, proprio il giorno successivo al loro incontro.

Per mesi Keerg aveva vagato per l'Impero, chiedendo di lei e inseguendo ogni carovana di nomadi della quale si avesse notizia nelle Terre Note e alla quale una maga potesse essersi aggregata. Aveva trovato diverse di quelle grandi famiglie che attraversano l'Impero a bordo dei loro carri sempre in movimento, spostandosi da una fiera a una festa paesana, esibendosi in balli e in altri virtuosismi in cambio dell'ospitalità di qualche giorno. Di Damatria non aveva trovato traccia.

Non si era rassegnato, piuttosto aveva perso la speranza. Per qualche tempo era rimasto a corte, a Pairzit, ma aveva scoperto presto che non eia

quella la sua vita. Era tomato al castello di Oxiana, che aveva lasciato per andare in cerca di Damatria; neppure lì si era sentito a suo agio, ormai non era più un cadetto imperiale, né sarebbe mai entrato nell'ordine, anche se continuava a indossarne la divisa. Per abitudine e per vezzo.

Dopo qualche altro tentativo anche più sfortunato, aveva sentito della morte del Maestro del Ferro in carica. Sapeva che l'incarico attribuiva anche la competenza sul castello di Ronha, un luogo che conosceva ormai bene e che immaginava potesse essere quello dove trascorrere il resto della vita. Con il pensiero di Damatria che non gli lacerava più la memoria, ma continuava non spento a borbottare sordo nel fondo del suo essere.

Tornare oggi in quei boschi rinnovava la memoria dei sogni che vi aveva fatto e delle speranze che aveva nutrito attraversandoli in altre occasioni. Gli riportava davanti agli occhi più viva che mai la visione dei capelli ricci di Damatria, che sfuggivano a boccoli dalla fusciacca che li legava. Gli aromi che l'umidità risvegliava nel sottobosco parevano mescolarsi per comporre una fragranza di mughetto.

Dopo un giorno di marcia in salita, nel bosco di troffi, Keerg e la sua scorta raggiunsero la forcella. Lì il sentiero si divideva: la traccia principale procedeva verso sud, mantenendosi in quota per una mezza giornata di cammino, durante la quale aggirava le montagne senza mai alzarsi al di sopra della foresta, per distendere poi verso la pianura, dove si trovavano le grandi coltivazioni di tub. Sulla destra si staccava invece un tracciato più stretto, che si inerpicava lungo i fianchi brulli della montagna, in alcuni passaggi scavato nella roccia e spesso accompagnato su di un Iato da lunghe corde fissate alla parete, alle quali era opportuno tenersi aggrappati durante la risalita.

Al bivio c'era un gruppetto di case dai tetti appuntiti, per resistere alla pressione della neve che d'inverno sarebbe arrivata copiosa. Erano abitate da uomini che vivevano dell'allevamento dei doglioni e di piccoli baratti con i nani. Le loro abitudini risentivano dell'influsso del popolo delle montagne: tutto era lindo e pulito, accudito con ossessiva precisione.

I viaggiatori furono accolti con calore maggiore di quello che avevano incontrato in pianura. Non fu necessario mostrare lettere di ospitalità: lo scambio di favori tra gli abitanti di quel piccolissimo centro e i nani di passaggio era un'abitudine radicata.

La cena fu ricca, caratterizzata da una portata abbondante di carne di doglione affumicata, annaffiata dall'immancabile birra verde di mecar, e da

una specialità costituita da palle di farina di tub grandi come un pugno, aromatizzate con pezzetti di carne e bacche di montagna, che venivano servite immerse a metà in un brodo delicato.

Ripartirono alle prime luci dell'alba, dopo aver trovato ospitalità in una stalla per i guz e il bomp, dato che quegli animali non avrebbero potuto in nessun modo affrontare il ripido sentiero che portava all'altipiano. Quattro nani si caricarono sulle spalle i bagagli di tutti, dopo aver affidato agli altri le lunghe picche. Il loro armamento li avrebbe impacciati eccessivamente. L'arrampicata era lunga e faticosa, ma Keerg fu distratto alla partenza dal fastidio che la ferita al ginocchio gli procurava sempre quando sforzava le gambe con i muscoli ancora freddi, poi fu preso dallo spettacolo del paesaggio che si gode dall'alto nelle giornate serene, piacevolmente mescolato con la strana euforia che lo sforzo fisico produce.

Già poco dopo aver lasciato il piccolo gruppo di case dove avevano passato la notte, bastava sollevare gli occhi dal sentiero perché lo sguardo si aprisse sopra l'immensa foresta di troffi che ricopriva i contrafforti della montagna, chiudendola come un anello. Era una delle ultime giornate d'autunno, come ricordavano le folate di vento che di tanto in tanto arrivavano gelando il sudore nelle vesti, e l'aria era tersissima.

Il panorama era nitido e man mano che la risalita continuava si allargava fino a comprendere i filari di bue e i campi di mecar disposti a scacchiera, in mezzo ai quali sembrava di riconoscere, a volte con l'aiuto di un filo di fumo che usciva da un camino, una cascina fortificata o una fattoria. Con certezza, data la distanza, si distinguevano solo i villaggi di una certa dimensione, raccolti attorno all'edificio più grande, dove viveva il rappresentante dell'Impero.

Keerg c i nani si fermarono a mangiare qualche galletta di mecar con un pezzetto di kruttone in un anfratto riparato dalle folate gelide del vento, ma riscaldato dal sole ancora tiepido di quella stagione. Era metà pomeriggio quando finalmente raggiunsero il passo, controllato da un piccolo contingente di nani della guardia della regina. Accolsero con calore i loro connazionali e con qualche sospetto l'uomo che viaggiava insieme a loro. Una diffidenza che subito si sciolse quando seppero di chi si trattava. Keerg si compiacque della sua decisione di preferire i nani picchieri agli imperiali per farsi scortare: la loro presenza non sarebbe stata ben accetta.

Al valico i nani lasciarono le picche e i piccoli scudi rotondi, ma non i

lunghi coltellacci da combattimento che portavano legati dietro la spalla sinistra. Erano considerati utensili comuni e non armi, proibite in tutto il regno delle montagne. Keerg lasciò con qualche preoccupazione la balestra a mano; era preparato a farlo, ma muoversi senza quell'arma gli dava un senso di privazione, anche se fra i nani si sentiva perfettamente al sicuro.

Nessuno di loro riposa alla Casa del Cielo

Dopo la fatica della salita, il percorso dal passo alla capitale dei nani, dove risiedeva la regina, fu una piacevole passeggiata. Era la loro sola città, ed essendo l'unica non aveva bisogno di un nome.

Dopo una rapida, breve discesa, arrivarono al grande altopiano dove i nani vivevano nelle loro piccole e linde casette, dai caratteristici tetti con una punta per ogni stanza. Sentieri di terra battuta attraversavano l'immenso prato verde che la protezione offerta contro i venti freddi dalla corona di montagne e la cura assidua dei nani rendevano possibile anche a quell'altezza.

A fianco di ogni casa c'era una serra dagli ampi finestroni, lì dentro venivano coltivate con ogni attenzione le piantine di krut-krut le cui bacche verdi venivano tostate fino a diventare durissime nei grandi forni comuni, alimentati con il legno di troffo, che punteggiavano il grande prato. Un gigantesco mulino ad acqua, che si trovava vicino al modesto palazzo reale, nel centro della città, macinava le bacche in una polvere sottile. Keerg lo aveva visitato una volta che era stato ospite di Yorot-Yorot per alcune settimane. La polvere veniva poi impastata con purissima acqua di montagna e il composto veniva messo a essiccare per tutto l'inverno vicino ai grandi camini che erano presenti in ogni casa dei nani.

Ciascuna famiglia aveva i propri stampi, con un piccolo stemma che rimaneva impresso sulle barrette essiccate e ne segnalava il produttore. Praticamente ogni nano sosteneva che i suoi kruttoni, così si chiamava il prodotto finito, erano i migliori, dato che solo lui conosceva la tecnica perfetta per coltivare la pianta c raccogliere le bacche al momento opportuno, raggiungere il giusto punto di tostatura, impastare la polvere ottenuta con la corretta quantità d'acqua e poi, soprattutto, ogni nano pretendeva di saper posizionare gli stampi nel miglior modo rispettosi camino, così da garantire un'essiccazione ottimale, che sola poteva produrre aroma, consistenza e sapore perfetti per il prelibato alimento.

I nani, di solito pacifici e tolleranti, diventavano molto irritabili se qualcuno muoveva delle critiche ai loro kruttoni o semplicemente non era pronto a lodare il loro prodotto in confronto a quello degli altri.

Non appena Keerg raggiunse, accompagnato dalla sua scorta, i sobborghi della città, dove la popolazione si infittiva, il cammino si fece più lento per

via dei saluti e degli inviti. Oltre a essere gentili per natura, i nani erano anche quasi tutti parenti fra di loro, a causa del loro sistema di matrimoni a termine: esso rendeva le loro falangi molto solide in battaglia, ma costringeva in pace a un sacco di convenevoli.

Keerg veniva salutato con sincero calore, ma i nani che arrivavano con lui venivano abbracciati, accompagnati lungo un tratto del cammino per scambiare notizie, erano sommersi da inviti a fermarsi per un boccale di birra verde. Soldati disciplinatissimi al servizio dell'Imperatore, nel loro paese non rinunciavano a niente della loro bonomia e della ricchezza di relazioni interpersonali creato o rinsaldate nei lunghi mesi invernali passati insieme davanti ai grandi camini in chiacchierate, bevute, mangiate e lunghe partite dei giochi di cui erano maestri.

Keerg era molto più stanco dei suoi accompagnatori, e non solo per via della gamba indolenzita; avrebbe volentieri congedato la scorta per proseguire più speditamente da solo o in compagnia di Tarav-Tarav. ma capiva che ragioni d'onore costringevano tutti i nani che erano partiti con lui da Pairzit a seguirlo fino al portone del Palazzo dell'Ospite, dove finalmente arrivò e venne affidato alle cure premurose di due giovani ed energiche nanette.

Il Palazzo dell'Ospite è un prodotto quasi perfetto della cultura dei nani e spiega da solo il loro modo di rapportarsi con tutti gli altri abitanti delle Terre Note. È il secondo edificio del paese, più piccolo solo del Palazzo della Regina, di fronte al quale si affaccia in posizione privilegiata sulla piazza maggiore della città. A testimonianza della buona predisposizione dei nani nei confronti dei visitatoli il Palazzo è sempre pronto ad accoglierli, dotato di una folta servitù che si occupa della sua continua manutenzione e di accudire con ogni attenzione gli ospiti. È ben riscaldato d'inverno e fresco d'estate, dispone di cucine perfettamente attrezzate, di un bagno più confortevole di quello della regina, di una luminosa sala da pranzo, di uno studio dallo pareti intagliate in modo raffinato, di una ricca biblioteca e di una sola, comodissima, stanza da letto. A sottolineare che gli ospiti vanno trattati bene, anche se per loro non c'è molto spazio.

Quando Keerg si fu rivestito dopo il bagno, una delle nanette che lo avevano accolto al suo arrivo gli consegnò una lettera chiusa in una busta di carta spessa. Era un invito, scritto in termini semplici e amichevoli, da parte della regina, che al tramonto lo aspettava per la cena nel suo palazzo.

I nani si adattavano ai mobili fuor di misura quando erano costretti a vivere lontani dal loro paese; in casa loro però tutto era proporzionato all'altezza degli abitanti, e questo costrinse Keerg a mangiare in una posizione piuttosto scomoda, anche se il suo fisico non era particolarmente imponente. A tavola lo fecero sedere al posto d'onore, alla destra della regina, che lui aveva conosciuto da giovane mentre adesso aveva parecchie ciocche bianche che contrastavano con la sua capigliatura lietissima. I commensali erano la principessa ereditaria, uno dei suoi fratelli e due dei maggiori dignitari del regno con le loro mogli, una delle quali giovanissima.

Il sistema dei matrimoni a termine faceva sì che molte coppie di coniugi avessero età anche notevolmente distanti, dato che il progetto comune di vita era limitato nel tempo. Molti nani e nane ritenevano opportuno trascorrere una parte della loro vita da giovani godendo della serenità di sentimenti profondi, anche se non focosi.

Keerg conosceva la schiettezza di quel popolo, ma non si sarebbe mai aspettato il modo diretto, anche se cortese, con il quale gli fu chiesta la ragione della sua visita. Dopo pochi convenevoli e qualche ricordo dei vecchi tempi, mentre erano ancora alla prima portata, un delizioso pasticcio di mecar giallo arricchito con polvere della varietà rossa della pianta e aromatizzato con erbe di montagna, servito su di un letto di sottilissime fettine di tub cotte nello zoort, la regina, mentre gli altri commensali rispettosi del cerimoniale tacevano, gli rivolse una domanda precisa.

— Cosa ti porta qui, Keerg? Anche se ne sarei compiaciuta, non credo che tu sin venuto in autunno inoltrato fino al Paese dei Nani per una semplice visita di cortesia.

Dopo un primo momento d'imbarazzo, che lo fece leggermente arrossire, il Maestro del Ferro rispose con tutta la tranquillità di cui era capace e che l'età gli aveva insegnato.

— Avete ragione, maestà. Vengo qui come ambasciatore: devo sottoporvi una richiesta da parte dell'imperatore.

— Deve trattarsi di qualcosa di importante, se ha scelto te per questo incarico e se tu hai accettato di svolgerlo.

Anche se non riesco a immaginare quale aiuto potici fornire io, regina di questo modesto regno sulle montagne, al potente Imperatore delle Terre Note. Oltre, naturalmente, ai quattro reggimenti di nani picchieri che mi risulta stiano assolvendo con onore al loro dovere.

— Su questo non ci sono dubbi; la loro fedeltà e la loro devozione all'Imperatore sono al di là di ogni discussione.

Detto questo Keerg fece una pausa. Era evidente che, quale che fosse la richiesta, la regina voleva che venisse avanzata e discussa davanti ai suoi consiglieri, mentre lui sapeva di non poter fornire spiegazioni approfondite a troppe persone. Neppure a del fidati anziani del popolo dell'altipiano.

— Allora Keerg — l'incalzò la regina in tono cortese, quasi frivolo ma fermo. — Non farmi stare sulle spine. Dimmi cosa vuole l'Imperatore da noi nani.

Lo fissò negli occhi, dal basso in alto, ma Keerg si sentì dominato dalla profondità di quello sguardo.

— E soprattutto dimmi cosa vuoi. Perché se tu non fossi d'accordo con l'Imperatore non credo che avresti accettato di fargli da ambasciatore.

— Avete ragione. La sostanza del messaggio è questa: l'Imperatore ha elaborato il progetto di una spedizione punitiva contro i laztebi.

— Combattere i laztebi è sempre una buona idea — si permise di interloquire il figlio della regina. La madre lo fulminò con uno sguardo.

— Una grande spedizione — proseguì Keerg — che infligga ai laztebi danni enormi.

— E te ne ha affidato il comando, immagino — disse la regina.

— Avete ragione.

— Il Popolo dei Nani ha pagato un prezzo di sangue molto alto nella difesa dell'Impero. I nostri caduti alle Weeralle furono così numerosi che quando ci giunse notizia dell'esito della battaglia non riuscivamo a crederci. E nessuno di loro riposa alla Casa del Cielo. Qual è il vostro piano? Per quello che ti è consentito di farci sapere.

— È semplice, maestà. Intendo attraversare le Grandi Montagne di Ghiaccio all'inizio dell'estate, arrivare inatteso in territorio laztebo, penetrare in profondità al suo interno e poi rientrare lungo la stessa strada o una simile. Se possibile senza affrontare grandi battaglie.

— Si tratta di una possibilità remota.

— Devo confessare che è vero.

— E lo scopo ultimo di una missione così rischiosa quale sarebbe?

— Conoscere qualcosa dei laztebi. Da decenni minacciano l'Impero senza che noi sappiamo quasi nulla di loro. Forse delle informazioni sul loro paese e sul loro modo di vivere ci aiuterebbero nel combatterli.

— Quanti nani vorresti portare con te in questa spedizione?
A questa domanda Keerg trasse un profondo respiro prima di rispondere.
— Tutti e quattro i reggimenti presenti nelle Terre Note. Se voi concedete il vostro assenso. Senza di loro l'intero progetto è assolutamente irrealizzabile.
La Regina lo fissò di nuovo negli occhi, con il suo sguardo affilato.
— A qualunque altra persona fosse venuta con una richiesta simile avrei risposto semplicemente di no. A te dico che rifletterò a lungo, prima di prendere una decisione.
Con quelle parole l'argomento fu chiuso e la conversazione riprese il suo corso leggero, passando da un argomento all'altro. I nani avevano una grande abitudine al discorrere ed erano notoriamente dei chiacchieroni. Keerg però si rendeva perfettamente conto di muoversi dentro un cerimoniale preciso e di dover considerare un privilegio molto raro la benevolenza che ancora gli veniva accordata dopo che aveva avanzato la sua richiesta.
Mentre partecipava per quanto gli consentiva la sua natura chiusa, indurita dagli anni passati fra le montagne, alle chiacchiere che animavano la tavolata, si domandava se non aveva sbagliato qualcosa nel presentare la campagna contro i laztebi, se non era stato troppo esplicito e drastico. Non riusciva però a immaginare cos'altro avrebbe potuto dire.
Dopo che ebbero bevuto una tazza di kruttone caldo della produzione reale, l'unica che venisse unanimemente considerata di altissimo livello, la regina congedò i commensali e, come esigeva il cerimoniale, lasciò per prima la sala. Gli ospiti si allontanavano e anche Keerg stava per incamminarsi alla volta del Palazzo dell'Ospite quando fu cortesemente avvicinato da un nano della guardia della regina che gli chiese di seguirlo.
Muovendosi con attenzione in quell'edificio dove gli archi delle porte erano troppo bassi e molti mobili gli arrivavano agli stinchi, Keerg fu accompagnato in una saletta, come tutti gli altri locali del palazzo linda c ordinarissima. Davanti a un largo camino acceso la regina dei nani lo aspettava, comodamente seduta su di un'ampia poltrona ricoperta di pelle di doglione.
— Scusami se ti ho fatto chiamare — esordì lo regina.
Intanto gli indicava con un gesto della mano paffuta la più alta delle poltrone che si trovavano nella sala, dove Keerg riuscì finalmente a sprofondarsi abbastanza confortevolmente, lo fece con piacere immenso; il

ginocchio, costretto in una posizione scomoda per l'intera serata, gli faceva veramente male, tanto che da quando si era alzato da tavola aveva stentato a nascondere la tendenza a zoppicare.

— Potrei avere qualche spiegazione a quattrocchi? — proseguì la regina. — Sono sicura che c'è qualcosa che a tavola non hai voluto dire. Uno come te non accetta di accollarsi la responsabilità di una spedizione così pericolosa solo per assecondare un'idea balzana dell'Imperatore. Ci dev'essere sotto dell'altro, e io vorrei sapere cosa.

— Sua maestà mi mette in imbarazzo — tentò di difendersi Keerg.

— Al contrario. Sei tu che metti in imbarazzo me con la tua richiesta. Ho degli obblighi precisi nei confronti del mio popolo e penso di avere diritto a sapere esattamente come stanno le cose, prima di autorizzare i nostri migliori giovani a partire per un viaggio forse senza ritorno. Il Popolo dei Nani è fedele all'Impero e lo ha dimostrato in molte occasioni, partecipando alla sua difesa senza risparmio di forze. Ma questa volta tu chiedi qualche cosa di più. Per accordartelo devo sapere perché lo chiedi. Basta che ne sia a conoscenza io; non lo saprà nessun altro. Accetterò la responsabilità della decisione, che resterà tutta sulle mie spalle. Non la dividerò con nessuno. Le regine servono a questo.

Keerg comprese di non avere scelta. La regina aveva ragione: per accordargli i quattro reggimenti di nani picchieri indispensabili per la spedizione in terra lazteba lei doveva conoscere lo scopo della campagna. Il vero scopo.

Le raccontò tutto, dalla chiamata dell'Imperatore alla visita alla Sala dell'Incantesimo, dove l'immagine della macchina magica che distruggeva la vitalità delle Terre Note gli era apparsa in sospensione nel pozzo nero, fino alla sua intuizione per un piano realizzabile e ai preparativi che già erano in corso per il suo svolgimento.

Quando ebbe finito la regina mormorò: — Le cose stanno addirittura peggio di quanto temessi.

— L'esistenza stessa delle Terre Note è a rischio, maestà. Se non facciamo qualcosa, e non lo facciamo subito, l'Impero è destinato a scomparire.

Segui un lunghissimo silenzio. La regina stava pensando e Keerg quasi non osava muoversi per non disturbarla. Solo di tanto in tanto si azzardava a distendere o piegare la gamba sinistra, per dare sollievo al ginocchio indolenzito. Alla fine la regina annuì: — Va bene, Keerg. Avrai i nani

picchieri per la tua campagna. Prendo questa decisione con grande dispiacere, perché so già fin d'ora che molti di essi non torneranno ai loro monti. Li affido a te, uno per uno, e tu ne sarai responsabile. So che la guerra è crudele e che spesso si muore, giurami però che neppure la vita di uno solo dei nani verrà spesa inutilmente, che farai di tutto per riportarne a casa quanti più possibile.

— Lo giuro, maestà, se questa è la vostra volontà, ma in nessun caso mi sarei comportato altrimenti.

Con queste parole il colloquio si chiuse. L'esercito di Keerg cominciava a formarsi.

La mattina successiva il tempo era molto peggiorato. Nuvoloni scuri gravavano bassi sul Paese dei Nani, nascondendo le cime della catena circolare di montagne che contornava l'altipiano. Keerg capì che doveva partire in fretta se non voleva correre il rischio di rimanere bloccato per giorni, o anche settimane, dalle prime nevicate che si annunciavano.

Prima di lasciare il Paese dei Nani volle però fare una visita alla Casa del Cielo, il luogo dov'erano conservate le decine di migliaia di piccole scatole di troffone nelle quali venivano raccolte le ceneri dei nani dopo la cremazione. Lì in mezzo c'era quella con il nome di Yorot-Yorot scritto in eleganti caratteri.

La Casa del Cielo era una specie di piccola città, con sentieri di terra battuta che giravano attorno ad altissime pile di piccole scatole rettangolari, tutte uguali, lunghe un palmo, larghe quattro pollici e alte due, appoggiate le une sulle altre in grande ordine, secondo una gerarchia che Keerg non riusciva a comprendere. Sapeva però che le scatole non venivano semplicemente deposte le une sulle altre; erano invece sistemate nel luogo preciso che spettava loro, sulla base del rango e dei complicatissimi rapporti familiari dello scomparso. Questo anche a costo di intere giornate di lavoro per abbattere e poi alzare di nuovo lunghe pareti di scatole di troffone.

Con l'ausilio di un premuroso custode del cielo, Keerg poté trovare in quel labirinto i resti di Yorot-Yorot. Il suo nome era scritto nella svolazzante grafia dei nani Sili lato dell'urna rivolto all'esterno. Secondo l'uso dei nani, Keerg posò il palmo aperto della mano destra sull'urna e passò alcuni minuti in raccoglimento. Nell'impresa che si apprestava a compiere l'aiuto dell'esperto Yorot-Yorot sarebbe stato prezioso.

Il percorso di ritorno fino alla forcella, quasi tutto in discesa, fu molto

meno faticoso dell'andata, ma Keerg non poté godersi il panorama come aveva sperato. Ogni traccia dell'estate era ormai completamente scomparsa e le Terre Note erano nascoste da un'ininterrotta coltre di nubi.

La comitiva passò la notte nelle case presso la forcella e alle prime luci del giorno successivo, dopo una robusta colazione a base di spesse fette di pane di mecar spalmato di burro di doglione, si mise in cammino verso sud, attraverso il bosco di troffi umidi di brina. In discesa i nani picchieri della scorta correvano agili e il guz montato da Keerg aveva difficoltà a tenere il loro passo. Le sue grosse zampe scivolavano sullo spesso tappeto di foglie secche inzuppate dall'umidità che copriva il sentiero, tanto che Tarav-Tarav aveva preferito smontare e correre anche lui, tenendo il proprio guz per le briglie.

Il viaggio era iniziato da qualche ora e il gruppo non era ancora uscito dal bosco quando cominciò un acquazzone.

I troffi, con i loro lunghi fusti dai quali le foglie si staccano per pochi palmi, come dei cespugli, non offrivano nessun riparo e presto tutti i viaggiatori furono completamente bagnati. Keerg invidiò i nani, che con la loro capacità di correre pet ore mantenevano caldi i corpi attraverso l'attività fisica, mentre lui se ne stava intirizzito sul suo guz. A un certo punto quasi decise di smontare e di mettersi anche lui a correre, ma sapeva che non sarebbe riuscito a mantenere a lungo il passo, e non solo per colpa del ginocchio malmesso.

II pomeriggio era già avanzato quando finalmente raggiunsero una cascina fortificata che sorgeva fuori dal bosco, in mezzo a campi di mecar e coltivazioni di tub. Da quando aveva lasciato la forcella a quel momento il gruppo non si era mai fermato, neppure per mangiare un boccone, anche se aveva attinto alle riserve di zeo per sopportare lo sforzo della marcia. Keerg decise che per quel giorno poteva bastare.

Piovve anche nei due giorni successivi, con piccole interruzioni durante le quali i vestiti dei viaggiatori facevano appena in tempo ad asciugarsi loro addosso. Qualche volta utilizzarono quei momenti di tregua per fermarsi a mangiare una galletta di mecar senza che si infradiciasse d'acqua piovana. Il terzo giorno finalmente il tempo migliorò, e anche se il cielo continuava a essere nuvoloso, di tanto in tanto si apriva uno squarcio di azzurro attraverso il quale passavano i raggi del sole ad accendere i colori delle coltivazioni di tub. Nei campi si taceva l'ultimo raccolto di quel frutto, sul quale si basava

l'alimentazione degli abitanti delle regioni meridionali delle Terre Note.

L'incontro avvenne di pomeriggio inoltrato. Il gruppo stava percorrendo una strada di pianura che lambiva con larghe curve le basi di basse colline. Keerg, convinto di poter raggiungere Trannarit senza problemi, governava distratto il proprio guz quando sulla cima di una tozza altura alla sua sinistra vide alcune figure inconfondibili stagliarsi contro il cielo acceso dal sole che stava calando. Sul dorso di guz montati a pelo, quattro laztebi stavano osservando il gruppetto che avanzava lungo la strada.

Anche i nani picchieri li avevano visti e si erano fermati, istintivamente avevano abbassato le lunghe picche fino a portarle in posizione di combattimento, nonostante i nemici fossero ancora lontani.

In un primo momento Keerg sperò che si trattasse di razziatori isolati; anche se di solito i laztebi eseguivano le loro scorrerie in bande di venti o trenta elementi non si poteva escludere che fosse molto piccolo il gruppo che aveva osato inoltrarsi così in profondità nei territori dell'Impero. I laztebi che lo avevano ferito alla gamba sinistra vent'anni prima erano solo in tre. La regione a ovest di Trannarit, nella quale si trovavano adesso, era lontana dai luoghi dove le bande di predatori si muovevano con maggior tranquillità.

L'apparire di altre figure simili alle prime in cima alla collina deluse le sue speranze e lo fece pentire di essersi messo in viaggio senza una scorta composta anche da un nutrito numero di uomini dotati di armi da lancio. I nani picchieri erano combattenti eccezionali, ma solo il loro ufficiale aveva una grossa balestra, che portava agganciata alla sella del suo guz. Gli altri membri della scorta disponevano unicamente delle tradizionali picche dalla doppia punta, dei piccoli scudi che portavano sospesi al collo e dei coltellacci dai quali non si separavano mai, che risultavano preziosi nei combattimenti corpo a corpo.

Se molti dei laztebi fossero stati armati di tubi di fuoco e di guantoni per il lancio dei buchi avrebbero potuto infliggere ai nani picchieri delle serie perdite, mantenendosi fuori dalla portata delle picche. I colpi precisi della balestra a mano di Keerg e della pesante balestra dell'ufficiale avrebbero fatto la loro parte, ma la cadenza di tiro piuttosto lenta di quelle armi avrebbe lasciato ai laztebi il tempo per lanciare molti proiettili, prima di venire abbattuti dalle quadrella.

Rimettere la spada nel fodero

I laztebi avevano cominciato a scendere dalla collina, i loro guz saltellavano sulle tozze zampe. Non erano più di venti c Keerg si stupì ancora una volta per l'aggressività che dimostravano, ai limiti dell'insensatezza. Persino al più sprovveduto di loro doveva apparire evidente che davanti a loro c'era un reparto militare organizzato, seppur piccolo, e non la scorta mercenaria di qualche mercante o un gruppo di contadini riunito e armato per la difesa del proprio raccolto. Anche se fossero riusciti ad avere il sopravvento, cosa che Keerg era abbastanza sicuro non si sarebbe verificata, avrebbero ugualmente subito perdite considerevoli, con la prospettiva di ottenere in cambio tin ben magro bottino, dato che un solo bomp con il suo carico era compreso nella piccola carovana.

Eppure non avevano esitato un momento prima di precipitarsi ad attaccare. Sembrava che non ci avessero neppure pensato sopra, avevano attaccato e basta. Forse i laztebi non pensano, si scoprì a immaginare Keerg.

Senza bisogno di ricevere ordini i nani picchieri si organizzarono in una formazione circolare, irta delle punte d'acciaio delle picche. Il Maestro del Ferro e Tarav-Tarav smontarono dai guz e si sistemarono in mezzo a loro, impugnando le balestre. Piccola e dalle forme raffinate quella di Keerg, grossa e tozza quella del nano.

Intanto i laztebi erano arrivati a una distanza tale che si potevano distinguere perfettamente le loro figure e il loro armamento. Il gruppo era composto da otto maschi e undici femmine; tutti indossavano i caratteristici bragoni larghi, che svolazzavano per la velocità della corsa, la maggior parte erano di un rosso scurissimo, ma un paio spiccava per il suo colore giallo acceso, appena attenuato dalla sporcizia. I maschi, tutti armati con grosse scimitarre a due punte, erano a torso nudo, tranne uno che indossava un lacero giabbetto blu senza maniche. Le femmine, con i grossi capelli neri legati a coda sulla sommità della testa, portavano tutte delle giacchette dai colori spenti, malamente o per nulla chiuse sul davanti da grossi alamari, in mezzo ai quali si agitavano scosse dalla corsa dei guz le tre paia di tette di cui erano dotate. Solo due di loro brandivano scimitarre a doppia punta come i maschi, le altre erano armate con tubi di fuoco, tranne una, che calzava il grosso guantone magico per il lancio di buchi.

I laztebi avanzavano sul terreno declinante, in un allineamento incerto, governando i guz con colpi di tallone dei loro callosi piedi verdi. Quando furono a un centinaio di passi dalla formazione che li fronteggiava spinsero le loro bestie in una corsa sfrenata e si misero a lanciare grida feroci, agitando le armi sopra la testa.

Keerg prese la mira con calma. Aveva riflettuto su quali fossero i bersagli da preferire. Se i maschi fossero stati meno numerosi avrebbe cercato di eliminare loro: di solito le laztebe femmine perdevano ogni aggressività quando non erano in compagnia dei maschi, davanti ai quali si esibivano. Otto erano troppi per poter sperare di ucciderli tutti prima che le femmine annate di tubi di fuoco mettessero qualche colpo a segno. E poi non era del tutto sicuro che rimaste senza maschi a osservare le loro prodezze guerresche le femmine si sarebbero allontanate senza più combattere.

— Quelle col tubo di fuoco! — gridò Keerg a Tarav-Tarav, che al suo fianco prendeva anche lui la mira imbracciando la sua grossa balestra. Forse non sarebbe stato necessario, ma all'ultimo momento aveva sentito il bisogno di assicurarsi che avrebbero combattuto seguendo la medesima strategia.

Tirarono quasi nello stesso istante, quando i laztebi si trovarono a una settantina di passi. Dato che la corsa dei guz era lanciata direttamente verso di loro la mira era risultata agevole, i bersagli si presentavano ai tiratori come se fossero immobili. Tutte e due le quadrella andarono a segno; quella di Keerg si piantò nella chitinosa pelle verde di una lazteba proprio al centro delle quattro tette superiori, strappandola dal collo del guz che montava e rovesciandola a terra, dove rimase immobile, già morta, con una larga chiazza di liquido giallastro che le si allargava intorno.

Il proiettile di Tarav-Tarav si conficcò nel fianco sinistro della lazteba alla quale aveva mirato; lei lasciò cadere il tubo di fuoco con il quale era armata e portò le mani, subito lorde di giallo appiccicaticcio, alla ferita dalla quale spuntava appena il tronco del quadrello conficcatosi in profondità. Sentendo il corpo della lazteba agitarsi sopra di se in maniera scomposta e incoerente, il guz che la portava abbandonò la corsa in gruppo con gli altri e scartò di fianco.

Keerg e l'ufficiale dei nani picchieri avevano intanto applicato le macchinette alle loro balestre per tenderne di nuovo le braccia d'acciaio. Ruotavano gli ingranaggi quanto più rapidamente possibile per preparare un secondo lancio. Prima che fossero in grado di tirare di nuovo furono i nemici

a usare le loro armi: le laztebe con i tubi di fuoco fecero partire una scarica di sassi volanti, in uno scoppiettio che superò per un attimo il rombo dei passi dei guz lanciati nella corsa e lo grida dei laztebi che attaccavano.

Keerg sentì il sibilo di una pietra che gli sfiorava il capo, sulla sinistra. Grevi nuvole di fumo nerastro avvolsero per un attimo le armi magiche e le laztebe che le avevano usate, poi il loro stesso veloce avanzare le portò oltre la caligine. Una sola pietra andò a segno, colpendo alla spalla destra uno dei nani picchieri, strappandogli un brandello della pesante giubba verde e facendo sgorgare un fiotto di sangue che presto inzuppò tutta la manica. Stringendo i denti per resistere al dolore, il nano tenne la sua posizione nella formazione difensiva, ormai circondata dai laztebi che cercavano di aprirsi a colpi di scimitarra una strada nella selva di picche che avevano davanti.

Per il secondo colpo della sua balestra a mano Keerg scelse come bersaglio la lazteba che calzava il guantone per il lancio dei buchi, ormai giunta a una distanza utile per l'utilizzo della sua arma, che in quella situazione poteva risultare molto insidiosa. 1 buchi, estratti dal sacchetto multicolore nel quale erano magicamente imprigionati, venivano lanciati con il guantone verso i nani picchieri che tenevano a bada con le loro lunghe armi i laztebi che dall'alto dei loro guz li incalzavano con le scimitarre. I buchi fluttuavano lentamente nell'aria, ma scansarli in quella situazione risultava ugualmente difficile.

I primi due lanci andarono a vuoto e i buchi finirono a terra, dove si aprirono scavando dei piccoli avvallamenti. Al terzo lancio invece il nano picchiere che era stato preso di mira non riuscì a evitare il colpo. Per scansare il proiettile che gli era stato tirato contro fece un balzo all'indietro, ma l'oggetto nero dalla forma indefinibile che fluttuava nell'aria toccò lo stesso il suo avambraccio sinistro e si aprì lì. Scavò nella carne uno squarcio che mostrò per un attimo il biancore dell'osso, subito coperto da un fiotto di sangue.

Con un feroce sforzo di volontà il nano riuscì a non farsi scivolare di mano l'arma con la quale teneva a distanza un laztebo dal tronco coperto di cicatrici che lo incalzava menando fendenti di scimitarra, ma era evidente che non avrebbe potuto continuare a lungo a resistere, ferito in quel modo.

Anche per il secondo lancio Keerg prese la mira con calma; sapeva che non poteva rischiare di mancare il bersaglio. Lasciò quindi partire il quadrello a colpo sicuro: nonostante i clangori e le grida del combattimento In corso si

sentì perfettamente lo schiocco secco del proiettile che sfondava la fronte della lazteba che lanciava i buchi. Il quadrello continuò la sua corsa trapassandole la testa, perforando la calotta cranica e uscendo da dietro con uno spruzzo di materia cerebrale giallastra.

Un'altra lazteba armata di tubo di fuoco venne abbattuta dal secondo colpo della balestra di Tarav-Tarav. Gli altri aggressori non sembravano però tenere in nessun conto le per dite che il loro gruppo subiva e continuavano a lanciarsi con foga contro i nani picchieri, tanto da esporsi ai colpi che le lunghe armi maneggiate con grande esperienza infliggevano non appena se ne presentava l'occasiono, ovvero tutto le volto che un laztebo si spingeva troppo in avanti nel tentativo di forzare il cerchio difensivo. Due attaccanti furono presto feriti piuttosto gravemente, uno al petto e uno all'inguine, dalle punte d'acciaio delle anni dei nani.

Un altro laztebo invece, una specie di gigante che montava un guz proporzionato allo sue dimensioni, riuscì con un fendente a troncare di netto la picca che gli veniva brandita contro. Il nano che la impugnava tentò di ruotare l'arma, in modo da opporsi al nemico con l'altra punta, applicata alla parte posteriore dell'asta proprio in previsione che quella anteriore venisse spezzata, ma il laztebo gigante spinse in avanti il proprio guz con un feroce colpo di talloni, arrivò addosso al nano prima che questo potesse reagire e gli vibrò un tremendo colpo di scimitarra dall'alto in basso, colpendolo in mezzo alla testa.

La pesante lama gli spaccò in due il cranio e proseguì la discesa fermandosi ben al di sotto dello sterno. Mentre, coperto dal sangue della sua vittima, tentava di recuperare la propria arma dal corpo devastato del picchiere nel quale ora rimasta incastrata, il laztebo fu colpito al fianco dal colpo vendicatore di un altro nano, che al contrario di lui fu attento a non affondare troppo la punta d'acciaio della propria arma, in modo da poterla ritrarre, dopo averle fatto compiere un giro intero in modo da rendere devastante la ferita inflitta.

Intanto un altro nano picchiere veniva sopraffatto; era quello ferito all'inizio dello scontro dal lancio di un buco che gli si era aperto nell'avambraccio. Incapace di muovere con prontezza la propria picca, non era riuscito a tenere a distanza una delle laztebe armate di scimitarra a doppia punta, la quale si era fatta sotto vibrando un tremendo fendente alla spalla sinistra; la lama trovò un passaggio fra il piccolo scudo rotondo che

costituiva l'arma difensiva dei picchieri e il collo, lacerò la carne, spezzò la clavicola e produsse una ferita profonda almeno sei dita, dalla quale sgorgò immediatamente un fiume di sangue. Il nano si abbatté sulle ginocchia e poi in avanti, cadde a terra senza proteggersi il viso con le mani e rimase immobile.

Altre due laztebe armate con i tubi di fuoco furono abbattute dal tiro preciso delle balestre. Ormai gli assalitori non erano più in vantaggio numerico. Le tre femmine ancora in grado di farlo prepararono nuove magie per lanciare pietre volanti, ma i colpi che esplosero in soffocanti nubi di fumo pestilenziale non andarono a segno, tranne uno, che ferì leggermente un nano picchiere a un polpaccio.

Erano i difensori adesso a poter aggredire in due o tre un solo laztebo, e questo consentiva loro di avente facilmente ragione. Molto dopo il momento nel quale era risultato evidente che non avevano più nessuna speranza di vincere lo scontro, i laztebi superstiti, ridotti a cinque soli, dettero tutti insieme di talloni ai loro guz e fuggirono. A piedi com'erano i picchieri non potevano gettarsi all'inseguimento, ma Tarav-Tarav lanciò un quadrello contro i fuggitivi e centrò una femmina in mezzo alla schiena. La lazteba allargò le braccia e precipitò a terra, mentre il suo guz continuava la corsa.

Alcuni dei nani picchieri illesi si prodigarono subito attorno ai due feriti. Il più grave era quello colpito alla spalla, che aveva perso molto sangue non avendo avuto neppure il modo di tamponarne l'uscita durante il combattimento. Gli altri si dedicarono invece al lugubre compito che seguiva a tutti gli scontri con i laztebi: controllare se fra i caduti ci fossero dei superstiti e finire i nemici rimasti in vita.

Per questa incombenza utilizzavano di preferenza i loro grossi coltellacci affilati, anziché le picche. Con un piede saggiavano i corpi riversi e se avevano l'impressione di scoprire qualche segno di vita aprivano un largo squarcio nella gola del laztebo ferito.

Keerg aveva sempre evitato di partecipare a questi momenti di strage, che entusiasmavano i nani picchieri ma che lui riusciva ad accettare solo per la loro necessità logica: lasciare dei laztebi in vita significava dover affrontare un numero di nemici maggiore in futuro. Aveva passato la gioventù a combattere i laztebi e si preparava a muovere contro di loro una campagna feroce, ma non era mai riuscito a odiarli veramente, nonostante le tremende efferatezze che pure avevano commesso davanti ai suoi occhi e le torture che

gli avevano inflitto direttamente, per il puro gusto di provocargli dolore. O forse li odiava come nemici, come popolo, come razziatori, ma uno alla volta, feriti e riversi al suolo, imbrattati del loro sangue giallastro, gli facevano pena.

Lo stesso questa volta si unì ai nani picchieri che rivoltavano i corpi dei laztebi abbattuti per spegnere ogni segno di vita rimasto. Impugnava la sua lunga spada da imperiale, ma senza usarla, si limitava ad aggirarsi fra i resti dello scontro, sul terreno coperto di sangue rosso e di quella poltiglia giallastra che circolava nelle vene dei laztebi. Si muoveva fra armi abbandonate, salme di nani, di laztebi e di un paio di guz, sventrati dalle picche dei nani per abbattere il nemico che li montava.

Vicino al corpo immobile di uno dei guz atterrati gli parve di scorgere un movimento. Avrebbe giurato di aver intravisto una piccola mano, o un piede, che si ritraeva nell'angusto rifugio che si era creato fra il massiccio tronco dell'animale e una delle sue zampe muscolose, piegata all'indietro in maniera innaturale. Si avvicinò e fatti pochi passi si trovò a dominare una creaturina verde coperta da uno straccio lurido che si ritraeva tremante contro in corpo ancora caldo del guz. Keerg sapeva che i laztebi che andavano a far razzia nelle Terre Note spesso si portavano dietro giovani c giovanissimi, ma Tesserino che aveva davanti non poteva aver più di quattro anni, cinque al massimo.

Era tutto raggomitolato su se stesso, le ginocchia strette al petto e le braccia sulle ginocchia, gli occhi neri erano sgranati dal terrore, i grossi capelli scurissimi e stopposi scossi dal tremito. Era praticamente nudo, dato che indossava solo uno sporchissimo pezzo di stoffa rosso scura, malamente avvolto attorno alla vita. Anche la sua spessa pelle verde era macchiala un po' dappertutto di terra e di altre sostanze irriconoscibili, tanto che sembrava quasi coperta da vere e proprie scaglie.

Keerg guardava il piccolo essere, che lo fissava a sua volta. Minuscolo com'era doveva avere ugualmente una qualche consapevolezza su ciò che succedeva a quelli della sua specie quando cadevano nelle mani degli uomini o dei nani. Una morte rapida era un destino molto migliore di quello che aspettava i prigionieri dei laztebi, per i quali assistere alla tortura di una creatura senziente e consapevole costituiva il divertimento preferito. Gli abitanti di Pairzit ricordavano con orrore i giorni e le notti dell'assedio laztebo di vent'anni prima, quando erano stati costretti ad ascoltare le grida

disperate dei prigionieri catturati alle Weeralle che venivano torturati per il puro piacere di vederli soffrire.

Uno dei nani picchieri aveva intanto raggiunto Keerg, gli si era posto di fianco e aveva visto anche lui il piccolo laztebo tremante che non riusciva a nascondersi sotto il corpaccione del guz morto. Con grande naturalezza il nano estrasse il coltellaccio dalla custodia che portava sulla spalla sinistra e fece per eliminare il nemico. D'istinto Keerg lo bloccò con un gesto.

Il picchiere lo guardò stupito. Per lui non esistevano problemi, e neppure dubbi: quello era un laztebo vivo e lui si trovava nella situazione di poterlo uccidere. C'era una sola cosa da fare. Keerg non si sarebbe sentito di dargli torto, anche lui ricordava le collane di orecchie sinistre di nani che i laztebi indossavano come ornamento di grande pregio quando erano stati finalmente battuti e distrutti a Fronetar.

Ma l'uccisione di quel piccolo essere indifeso gli ripugnava lo stesso. Gli passò nella mente il pensiero che il lungo tempo trascorso nella solitudine delle montagne lo avesse rammollito, gli avesse fatto perdere la capacità di affrontare la guerra con la crudeltà che la guerra richiede. Rammollito o no. non se la sentiva né di assistere a quell'uccisione né di allontanarsi lasciando che il nano picchiere se ne occupasse fuori dalla sua vista. Si pentì di non essere rimasto insieme ai feriti. L'uccisione del piccolo laztebo sarebbe stato un episodio così insignificante che probabilmente non glielo avrebbero neppure riferito. Se non come una curiosità: il più giovane laztebo mai ucciso nelle Terre Note.

Con un gesto secco fece allontanare il nano picchiere, che se ne andò senza dire una parola; aveva ricevuto un ordine e lo eseguiva con assoluta naturalezza, senza farsi domande su quanto senso aveva. Secoli di fedeltà militare avevano forgiato la sua obbedienza ai superiori.

L'uomo e il piccolo laztebo ripresero a fissarsi, e il tremore del corpicino verdastro non si calmava. Il Maestro del Ferro rimise la spada nel fodero. Il rumore metallico fece sobbalzare il laztebo, che sgranò ancora di più gli occhi. Un alone giallo circondava il bianco della cornea, tagliato dalla losanga dilatata dell'iride nerissima. Keerg avanzò di un passo, Tesserino tentò di ritrarsi, ma era già affondato quanto possibile nel corpo duro del guz. Adesso erano a meno di due braccia di distanza.

Keerg si accoccolò, e subito sentì una fitta partire dal l ginocchio sinistro e risalire lungo la gamba. I suoi occhi erano all'altezza di quelli del laztebo.

Appoggiò il gomito destro sul ginocchio e fece cenno con la mano al piccolo I di uscire dal suo inutile rifugio. L'esserino rimase immobile ma lui ebbe l'impressione che il tremore tosse diminuito Anche il giallo attorno all'iride era scomparso, era la prima volta nella sua vita che si trovava a guardare negli occhi un laztebo per un periodo più lungo di quello necessario a far partire un quadrello o a vibrare un affondo con la spada. Decise di aspettale.

Quando gli parve che fosse trascorso un tempo lunghissimo, anche se era consapevole clic noi i potevano essere passali più di due o tre minuti, ripeté il gesto. Il laztebo, che quasi non tremava più, si scosse, ma rimase in quello che era il suo rifugio, l'ultima forma di protezione che gli era rimasta. Keerg allungò mollo lentamente il braccio e ripeté il gesto di richiamo e di accoglienza, in modo più ampio. Il piccolo laztebo allora si rialzo di scatto e gli corse incontro.

Fece tre o quattro passi sulle sue gambette e gli saltò in braccio, rischiando di farlo cadere. Keerg fu quasi soffocato dal fetore che l'esserino emanava. Dato che non c'era altro da fare si rialzò e, tenendo il naso più lontano possibile dal piccolo che portava al collo, si incamminò verso il punto dove i nani picchieri si erano riuniti attorno a Tarav-Tarav. Non sapeva come avrebbe dovuto comportarsi, ma si sentiva sollevato. Qualunque cosa dovesse succedere, qualunque impressione avessero ricavalo i suoi da quell'episodio, sarebbe sempre stato meglio che conservare per tutta la vita il ricordo dell'uccisione di quel piccolo laztebo indifeso.

Quando raggiunse i nani picchieri, essi lo guardarono con stupore, c'era persino un'ombra di sospetto nei loro occhi. Nelle loro menti semplici (a modo suo anche il Popolo dei Nani è un popolo di bambini) i laztebi erano i nemici e basta. Tutti i laztebi. Per loro era difficile accettare che proprio la persona che aveva guidato i loro genitori in guerra e avrebbe dovuto guidare loro nella prossima avesse nei confronti dei laztebi quella che non sapevano giudicare se non come una debolezza. Il nemico che Keerg aveva in braccio era piccolo e indifeso, ma se fosse cresciuto non esistevano dubbi che la sua massima aspirazione sarebbe stata quella di potersi fregiare di una ricca collana di orecchie sinistre di nano.

Keerg capì di dovere loro una spiegazione.

— Stiamo per compiere una missione decisiva per il futuro delle Terre Note — cominciò a dire ai nani picchieri che gli si erano raccolti attorno, desiderosi di avere una spiegazione per quel gesto apparentemente così

incomprensibile. — Una missione nella quale le forze fisiche e quelle magiche saranno impegnate quanto non lo sono mai state. Per questo la sua preparazione non può macchiarsi del minimo gesto che sia legato all'odio o all'ingiustizia. L'uccisione di questa piccola creatura indifesa avrebbe rischiato di compromettere il futuro dell'Impero e di consegnarlo alla mercé delle forze del caos.

Dopo aver pronunciato queste parole gli sembrò di essere più consapevole di quello che aveva fatto. Come gli era capitato altre volte nella vita, spiegare agli altri le ragioni dei suoi comportamenti li aveva resi più chiari a lui stesso.

Si rimisero in marcia. Rimaneva poco della formazione militare nella quale avevano viaggiato fino all'incontro con i laztebi. Adesso dietro a Keerg e a Tarav-Tarav sei nani picchieri in fila indiana portavano tre barelle. Nella prima giaceva il ferito più grave: la spalla devastata dalla pietra volante era stata coperta di polvere magica della guarigione e fasciata, ma comunque non era in grado di camminare. Seguivano le salme dei due caduti, per cremarle quando il gruppo avesse raggiunto un luogo adatto. Le loro ceneri avrebbero trovato il posto giusto nella Casa del Cielo. Ai nani non piaceva l'idea di lasciare per sempre il proprio paese.

Tarav-Tarav aveva ceduto il proprio guz al nano ferito al polpaccio, che ora montava goffamente l'animale a fianco di Keerg. Evitava di stargli troppo vicino per non essere raggiunto dal lezzo emanato dal piccolo laztebo, che non si era voluto staccare dal suo petto. Intanto lo straccetto che costituiva il suo unico capo d'abbigliamento si era spostato rivelando che si trattava di una femmina.

Procedendo a piedi Tarav-Tarav apriva il cammino, tenendo le briglie del bomp con i bagagli.

Raggiunsero una cascina fortificata, dove si fermarono quando il sole cominciava a scomparire dietro le colline. Nonostante la lettera d'ospitalità dell'Ultimo Difensore e il rapido diffondersi fra gli abitanti del grande edificio della notizia che l'uomo in divisa da imperiale era proprio il Keerg di Irriz e di Fronetar, gli sguardi di tutti si appuntavano sulla piccola lazteba, ostinatamente raggomitolata fra le sue braccia. Oggetto dell'attenzione di tutti quegli esseri umani era evidentemente terrorizzata, ma neppure questo sembrava suscitarle alcuna simpatia.

Come ultima risorsa per uscire da quella situazione Keerg trasse di tasca la borsa di pelle nella quale teneva la sua scorta di pietre magiche dell'Oltreduna. La consegnò a Tarav-Tarav perché ne distribuisse una a ciascun membro della piccola comunità.

— Le pietre sono proibite nelle Terre Note — gli fece notare l'ufficiale.

— Non mi pare che la proibizione sia tenuta in gran conto — replicò Keerg. — Soprattutto da voi nani.

— Questo è vero. Sono così comode per procurarsi tutto quello di cui si

può avere bisogno che non basta un editto dell'Imperatore per farle scomparire — ammise Tarav-Tarav, sorrise e posò una mano sulla borsa rigonfia che portava legata alla cintura.

Com'era sempre accaduto ogni volta clic Keerg le aveva viste in azione, le pietre magiche dell'Oltreduna agirono sulla volontà di chi le riceveva. L'atmosfera si rasserenò e i contadini si trovarono nella miglior disposizione d'animo per soddisfar e le richieste dei viaggiatori.

Il nano picchiere ferito fu sistemato in una stanza luminosa, su un letto dal comodo materasso ripieno di emur grezzo. In molti si affaccendarono intanto per organizzare una cena degna degli ospiti, mentre altri si misero a disposizione dei nani per alzare le pire di legna secca sulle quali furono deposti per la cremazione i corpi dei caduti. Maggiori problemi incontrò Keerg quando chiese un abito per la piccola lazteba e una tinozza d'acqua tiepida dove lavarla, in modo da liberare tutti dal fetore di lerciume che la avvolgeva.

Dopo parecchi dinieghi e borbottii, finalmente una ragazza dalle braccia abbronzate e muscolose si offrì di aiutarlo. L'operazione non fu semplice. Una grossa tinozza venne portata in mezzo alla corte della cascina e alcuni uomini vi rovesciarono qualche secchiata d'acqua tiepida presa dal grande contenitore situato sopra il fuoco delle cucine. La ragazza vi si inginocchiò a fianco impugnando in una mano una spazzola di setole di doglione e una scheggia di bollano nell'altra. Tutto era pi omo. ma la povera lazteba, terrorizzata dai preparativi ai quali aveva assistito e incapace di comprendere che cosa le volessero fare, dato che non era mai stata lavata, di entrare nell'acqua non ne voleva assolutamente sapere.

Mentre una piccola folla di curiosi si raccoglieva attorno alla tinozza la piccina si aggrappava disperatamente alle braccia e alle spalle di Keerg, fino a piantargli le tozze unghie nella carne. Era così terrorizzata dall'acqua, che fissava inorridita, da non riuscire a emettere che deboli squittii.

Il Maestro del Ferro capì che non sarebbe stato facile farle il bagno, anche perché non voleva ricorrere alla forza bruta per costringere la lazteba a lasciarsi lavare. Si chinò sulla tinozza lentamente, liberò una mano dalla sua stretta e la infilò nell'acqua, muovendola piano piano. Lei la guardava stupita e affascinata. Keerg affondò la mano più in basso, a immergere il braccio fino al gomito, poi la ritirò. La ragazza che era inginocchiata al suo fianco colse al volo la sua occhiata e gli passò prima la scheggia di bollano e poi la spazzola

sull'avambraccio.

La piccina seguiva ogni movimento con grande attenzione. Keerg liberò l'altra mano, la immerse nell'acqua e la ragazza lavò anche quella. Allora la lazteba lasciò timidamente la presa con una mano e la allungò verso la tinozza. Attorno si era fatto un silenzio assoluto, gli occhi di decine di contadini osservavano quella scena alla quale mai avrebbero immaginato di assistere. Le dita della lazteba raggiunsero l'acqua, la sfiorarono appena e si ritrassero subito, mentre piccoli cerchi si allargavano sulla superficie.

La lazteba si guardò attorno, fissando quelli che la osservavano, poi fece un secondo tentativo, più deciso. La mano verdognola entrò nell'acqua per intero, rimase un attimo ferma, quindi cominciò a muoversi. Era un gioco. Così cominciò il suo primo bagno.

Il giorno successivo le pire dei due nani caduti in combattimento furono accese prima dell'alba. La legna scoppiettò un attimo per la guazza che vi si era depositata sopra durante la notte e poi divampò, illuminando i volti rigati di lacrime dei compagni. Ci vollero alcune ore prima che tutto finisse e le ceneri si fossero raffreddate abbastanza da poter essere raccolte in sacchetti di pun. Ogni nano quando esce dal proprio paese ne porta con sé uno con scritto sopra il proprio nome in una grafia elegantissima.

Prima di riprendere la marcia i viaggiatori mangiarono qualche galletta di mecar, delle fette di tub abbrustolite e un tocco di carne salata. La birra verde di mecar accompagnò la ricca colazione. La piccola lazteba, alla quale la ragazza del bagno aveva imposto il nome di Traba-nor, mangiava avidamente quello che le veniva dato, sempre rimanendo accoccolata in grembo a Keerg.

Anche ripulita e rivestita Traba-nor costituiva un motivo di sconcerto per tutti quelli che il piccolo gruppo incrociava lungo il cammino e soprattutto per gli abitanti delle cascine fortificate o dei piccoli villaggi ai quali la comitiva chiedeva ospitalità per la notte. 1 nani della scorta si mostravano invece assolutamente indifferenti alla sua presenza. Solo Tarav-Tarav l'aveva presa in simpatia, di tanto in tanto le passava una scheggia di galletta di mecar o qualcos'altro da mangiare e si divertiva a osservare con quanto piacere e avidità veniva divorato.

Quando il gruppetto giunse in vista di Trannarit, Keerg aveva potuto constatare che Traba-nor, anche se non si era proprio abituata alla sua nuova condizione, non dava più segno del terrore dei primi giorni. Evitava con cura di allontanarsi da lui più di qualche passo, ma mangiava ormai seduta per suo

conto e cominciava a sforzarsi di comunicare i propri desideri c i propri bisogni in maniera diversa che con le feroci strette delle dita attorno agli avambracci di lui. Con la strana voce dei laztebi, così bassa e roca da parere assolutamente innaturale in una creatura tanto piccola, aveva detto qualche volta il nome di Keerg, pronunciandolo in un modo quasi incomprensibile. Poi aveva aperto la bocca, mettendo in mostra i dentini affilati e producendo un rumore che lui aveva interpretato come una risata.

Trannarit, la città dei due ponti, aveva conosciuto un periodo di grande splendore prima e dopo la battaglia di Fronetar, quando la corte imperiale vi si era trasferita al seguito dell'Erede al trono e dell'Imperatrice Madre, che era Ciglia dell'allora Signore della città. Anche adesso però, controllando uno dei pochissimi passaggi sul larghissimo fiume Hozid, era un centro ricco e potente, e costituiva un punto di riferimento politico per tutte le città di quella regione caldissima.

Come sempre, per arrivare alle porte che si aprivano nei possenti bastioni di mattoni cotti al sole, alzati a difesa dell'accesso alle teste settentrionali dei due lunghissimi ponti sull'Hozid, bisognava attraversare una sorta di immenso accampamento di mercanti e barattatori. Erano in attesa di pagare la ventesima per aver diritto a utilizzare uno dei ponti, oppure erano semplicemente desiderosi di scambiare merci, lettere d'amicizia e attestati di parentela formale in modo da svolgere il baratto evitando di effettuare il pagamento. Senza che nessuno si curasse neppure troppo di nasconderlo, alle porte di Trannarit circolavano grandi quantità di pietre magiche dell'Oltreduna, capaci di piegare qualunque volontà ai desideri di chi le offriva.

Nonostante quegli uomini e quelle donne fossero abituati a viaggiare e a vedere esseri e abitudini diversi, anche da loro partirono molti sguardi stupiti in direzione della piccola lazteba che viaggiava raggomitolata sulla testa del robusto guz montato da Keerg. L'accoglienza in città fu comunque ospitale. Il nome di Keerg era conosciuto dai tempi di Frondar e l'attuale Signore di Trannarit, zio dell'Imperatore, era con lui in rapporti di buona conoscenza. L'unico problema vero che Keerg incontrò fu convincere Traba-nor a rimanere con Tarav-Tarav mentre lui si recava a incontrare la massima autorità della regione. Il cerimoniale di corte, pur ridotto nella periferia delle Terre Note, non consentiva di presentarsi accompagnati da una piccola lazteba.

Nella sala delle udienze il Signore di Trannarit ricevette Keerg con un caloroso abbraccio, poi lo condusse in un ampio terrazzo riccamente arredato. Anche se l'autunno avanzava, in quella regione dal clima caldo si poteva comodamente rimanere all'aperto fino a sera inoltrata senza alcun disagio. Dall'alto della terrazza ombreggiata durante il giorno da veri e propri alberi cresciuti in vasi enormi, si poteva osservare il maestoso corso dell'Hozid, sul quale si rifletteva in quel momento la luce di un tramonto rosso di nubi.

Mentre venivano portate bevande aromatiche e piccoli pasticcini insaporiti con il dolcissimo mecar rosso e arricchiti di polvere di zeo, il Signore di Trannarit chiese all'ospite notizie sulla corte, sui membri della famiglia imperiale residenti a Pairzit e sulle Terre Note in generale. Dietro l'apparente casualità della conversazione condotta su temi generali, l'astuto uomo del sud svolgeva una personale analisi preliminare sulle ragioni di quella visita del tutto imprevista e sulla posizione dell'ospite nella gerarchia sempre mutevole dell'Impero. Keerg lo assecondava, senza dare nessun segno di fretta.

— Hai avuto modo di incontrare di recente mio nipote?

— Sì, e sono felice di poterti assicurare che sta benissimo.

— Le stelle siano ringraziate; spero lo stesso di mia sorella.

— Anche lei gode ottima salute. Purtroppo non ho avuto modo di parlarle, durante la mia ultima visita nella capitale.

— Quando ho avuto tue notizie, avevi l'incarico di Maestro del Ferro.

— Lo svolgo ancora.

— È una vita piacevole la tua? Non sei costretto a passare troppo tempo in luoghi disagevoli?

— Non mi lamento. Mi piacciono le montagne, anche se in inverno fa molto freddo. È tutto molto diverso da qui.

Quando il Signore di Trannarit ritenne di essersi fatto un quadro sufficientemente chiaro della posizione attuale di Keerg fra i potenti dell'Impero, cominciò a sondarlo sulle ragioni della sua visita. Naturalmente fece anche questo in modo vago e partendo da lontano. Avrebbe considerato stupido e scortese comportarsi diversamente.

— Mi ha stupito vederti arrivare qui in questa stagione e con una scorta di nani picchieri. Mi hanno detto che uno di loro è ferito.

Keerg sorrise. Aveva capito che l'incontro stava entrando nel vivo. Gli fece piacere che non ci fosse stato nessun accenno a Traba-nor; intuì che il Signore di Trannarit aveva evitato di citarla perché il discorso non andasse

troppo lontano. Era curioso dei motivi della visita.

— In effetti il mio non è un viaggio di piacere.

— Sei qui come Maestro del Ferro? Stai cercando nuove miniere o vuoi incrementare gli scambi con l'Oltreduna?

— Né luna cosa né l'altra. In verità la mia venuta non ha nulla a che vedere con il mio incarico a Vara-hor e sulle Montagne di Ghiaccio. Sono in missione per conto dell'Imperatore.

— Forse una missione segreta, della quale io non debbo sapere nulla?

Keerg sorrise di nuovo a quelle parole del Signore di Trannarit, che voleva essere messo a conoscenza di tutto senza averlo chiesto, e soprattutto voleva evitare di ammettere di aver capito che lo scopo del suo viaggio era appunto di parlare con lui in nome dell'Imperatore.

— Una missione segreta della quale devi sapere molto — rispose. — Sono venuto appunto per incontrarti e per sottoporti una richiesta personale di tuo nipote.

— Dell'Imperatore?

— Sì.

— Considerala accolta.

— Senza sapere di cosa si tratta?

— Sono il Signore di queste terre, ma anche un suddito devoto dell'Impero. E un grande sostenitore dell'attuale Imperatore.

— Gli dirò della tua fedeltà. Ma almeno per poter soddisfare la sua richiesta dovrai ascoltarla.

— Non c'è fretta, Keerg, ma se vuoi parlare qui siamo soli, — E il Signore di Trannarit fece fluttuare le ampie vesti di cohraht raffinato allargando le braccia a mostrare l'ampiezza di spazio che avevano attorno. Il sole stava scomparendo dietro le basse colline a destra del corso dell'Hozid. le cui acque luccicavano di riflessi cangianti.

— L'Imperatore desidera che per la festa della birra verde di mecar tremila guzzieri del deserto siano a Vara-hor, pronti a partire per una campagna contro i laztebi.

Sul terrazzo si fece silenzio. I rumori del palazzo arrivavano attutiti, la brezza muoveva appena le foglie rosa degli alberi, ogni tanto portando qualche brandello dei suoni lontani della città.

— Tremila guzzieri sono molti. Moltissimi.

— A Fronetar ce n'erano di più.

— A Fronetar difendevano la loro lena, le loro case, le loro famiglie. Vara-hor è lontana.

E dovranno andare molto più lontano ancora.

— Oltre Vara-hor c'è solo il Nord Gelido e Abbandonato.

— Ci sono anche le Terre Perdute dell'Est. Il paese dei laztebi.

— Nessuno può essere così pazzo da pensare di attraversare le Montagne di Ghiaccio e di entrare nel paese dei laztebi. Con dei guzzieri del deserto, per di più.

Il Signore di Trannarit aveva alzato la voce e slava fissando Keerg con intensità. La sua non era un'affermazione. ma una domanda. Presentata come sempre nei modi di un uomo del sud.

— Per il bene delle Terre Note l'Imperatore elabora a volle progetti molto ambiziosi.

— E per il bene delle Terre Note è necessario che tremila giovani lascino le loro comode case lungo le rive dell'Hozid e vadano a rischiare la vita oltre le Montagne di Ghiaccio — sussurrò il Signore di Trannarit. Non era una domanda, la sua, ma un'affermazione.

— È assolutamente necessario.

Il Signore di Trannarit taceva. Anche se il suo viso abbronzato rimaneva impassibile, era piuttosto scosso da quello che aveva sentito. La sua fedeltà all'Impero era fuori discussione, se non altro per lo strettissimo rapporto familiare che lo legava all'Imperatore. Ugualmente la richiesta che gli era stata fatta era enorme; per soddisfarla avrebbe dovuto impegnare tutto il suo potere e il suo prestigio.

Avrebbe dovuto minacciare e promettere, accordare favori e spendere molto del credito di ospitalità di cui disponeva. Avrebbe dovuto vuotare i magazzini che la ventesima pagata per attraversare l'Hozid sui ponti di Trannarit aveva riempito. Ma sapeva di non avere scelta. Non poteva in nessun modo disubbidire a un ordine dell'Imperatore. La sua natura lo indusse a fare lo stesso un tentativo di trattare sulle dimensioni della richiesta.

— Credi che siano veramente necessari tremila guzzieri? Forse duemila potrebbero essere sufficienti.

— L'Imperatore non chiede mai più di quello che gli è strettamente necessario.

Non c'erano possibilità di scampo, e il Signore di Trannarit si decise a cedere.

— Tremila guzzieri a Vara-hor per la festa della birra verde. Di' all'Imperatore che sarà fatto.

— Ti ringrazio a suo nome.

Dette queste parole la conversazione prosegui stancamente. Il Signore di Trannarit aveva la mente occupata in riflessioni su come fare per eseguire gli ordini dell'Imperatore nel modo meno dispendioso e Keerg, anche se provato dal viaggio e sofferente per i dolori che la stanchezza faceva risalire fino alla schiena lungo la gamba sinistra, era già con la mente rivolta alla prosecuzione della sua missione, alla parte che temeva si sarebbe rivelata come la più difficile: convincere le donne guerriere dei nomadi del deserto a seguirlo.

Non passò quindi molto prima che si giungesse di comune accordo al momento del congedo. Keerg si scusò di dover riprendere il cammino il giorno successivo stesso, a causa dell'urgenza della missione che stava compiendo, e chiese ospitalità per il nano picchiere ferito fino alla sua completa guarigione. Il Signor e di Trannarit lo salutò con grande trasporto continuando ad assicurargli con la medesima insistenza che la richiesta dell'Imperatore avrebbe avuto puntuale esecuzione e che il nano avrebbe avuto le cure più attente dai maghi della salute del palazzo. Si offrì infine di fornire alla comitiva tutto quello di cui poteva aver bisogno per la prosecuzione del viaggio.

Non fu necessario per Keerg farsi accompagnare per rientrare negli appartamenti che gli erano stati assegnati. Conosceva bene il palazzo dove si trovava. Era lì che aveva trascorso il lungo periodo della convalescenza, dopo la guarigione della ferita che aveva subito al ginocchio e la fortissima intossicazione dovuta allo zeone. Aveva ingerito la potentissima droga per resistere al dolore e rientrare a Trannarit con la pozione che aveva salvato la vita di quello che oggi era l'imperatore.

Ma quei luoghi gli ricordavano anche i lunghi giorni precedenti, per lui frenetici ed esaltanti, anche se vissuti nell'atmosfera cupa della corte raccolta attorno al capezzale dell'Erede, che si trovava fra la Vita e la morte a seguito di un attentato. Allora sognava ancora di ritrovare Damatria e credeva di poterei riuscire suscitando un incantesimo che gli avrebbe consentito di scoprire dove si trovava. Era pieno di speranze, che si erano realizzate in maniera mollo diversa da come si era aspettato.

Aveva trovato la donna che amava, ma l'incontro era stato brevissimo. C'era stato solo il tempo per un lungo bacio e per ricevere la pozione

necessaria a salvare la vita dell'Erede. Lei lo aveva lasciato con il sinistro auspicio che probabilmente non si sarebbero rivisti mai più. La tristezza di quei ricordi, rinverditi dal luogo dove si trovava, dominava in lui sulla soddisfazione di essersi assicurato tremila guzzieri del sud per la campagna contro i laztebi.

Appena aprì la porta del suo appartamento, Traba-nor gli corse incontro e gli saltò al collo. Esprimeva la felicità di averlo ritrovato battendogli forti colpi sul petto con la grossa testa coperta di ispidi capelli neri. Keerg fu commosso da quella manifestazione di affetto.

— Quando sei uscito da questa stanza si è accucciata in un angolo e non si è più mossa — gli disse Tarav-Tarav.

— Non ha mangiato niente?

— È rimasta sempre ferma, rannicchiata con le mani sulla testa.

Keerg si diresse con la piccina in braccio verso un tavolino basso, sul quale erano posati alcuni vassoi di leccornie del sud, portati ai viaggiatori in segno di ospitalità, e prese un pasticcino di legato di doglione aromatizzato all'aceto di mecar. Lo dette a Traba-nor, che lo afferrò prontamente, se lo infilò in bocca intero e cominciò a masticare soddisfatta. Continuarono cosi per parecchi minuti, fin quando i vassoi furono quasi vuoti e la fame della piccola lazteba placata.

— Tu non mangi? — chiese Tarav-Tarav.

— Ilo spilluzzicato qualcosa con il Signore di Trannarit, ma non ho fame. Sono agitato — rispose Keerg.

— L'incontro non è andato come ti aspettavi?

— No, no. È andato benissimo. Il fatto è che questo luogo è pieno di ricordi. — Dopo una pausa il Signore del Ferro aggiunse: — Penso che andrò a fare una passeggiata.

— Vuoi che ti accompagni?

— Grazie, preferisco rimanere da solo. Porterò Traba-nor, non posso lasciarla sempre con te, come se tu fossi la sua governante.

— Non può neppure stare sempre con te.

— Lo so. Si troverà una soluzione. Si trova sempre una soluzione.

Keerg si buttò sulle spalle l'ampio mantello da imperiale e uscì dalla stanza. Poco dopo era per strada, avvolto nel mantello che nascondeva completamente la piccola figura di Traba-nor, aggrappata al suo braccio sinistro.

Si trova sempre una soluzione

Nella notte avvolta nella bruma, che in quella stagione risaliva ogni sera dall'Hozid, Keerg rifletteva sulla stupidità dell'ultima frase che aveva detto a Tarav-Tarav. "Si trova sempre una soluzione." Quella della sua vita non l'aveva mai trovata. Pareva che il suo destino fosse rimanere prigioniero del grande incantesimo che proteggeva le Terre Note e ogni tanto lo richiamava in servizio perché salvasse una volta ancora i destini dell'Impero.

Era stato così a Irriz, poi quando l'Erede era stato in fin di vita, e di nuovo a Fronetar; ma per la sua vita, per appagare i suoi desideri, non c'era mai stato spazio. Almeno sulle montagne era vissuto tranquillo. Il pensiero di Damatria non si era spento, si era fatto lontano, impossibile. Adesso l'Impero lo costringeva a passare di nuovo da quei luoghi dove i ricordi si facevano dolorosamente presenti.

Mentre questi pensieri lo occupavano, quasi ignaro della presenza di Traba-nor che restava tranquilla al riparo dell'ampio lembo del mantello, era giunto alla Grande Porta di Trannarit. Da dietro le mura brillavano i riflessi delle luci di molti bivacchi accesi e l'aria immobile faceva arrivare il suono dei canti e delle grida che si alzavano da quella zona di commercio e di scambio. Lì la vita non si spegneva mai completamente. Keerg ne fu attratto e decise di uscire dalla città e di andare in mezzo a quella gente: gli sarebbe servito a liberarsi dei pensieri cupi che lo assillavano. Sapeva bene che un comandante militare che si preparava a un'impresa ai limiti del possibile non poteva permetterseli.

La Grande Porta era chiusa, e così il piccolo passaggio sotto la tone di sinistra, utilizzato la notte per il transito dei ritardatari e di tutti quelli che speciali ragioni costringevano, e autorizzavano, a circolare in orari insoliti. Quando giunse a pochi passi dalle mura gli si parò di fronte l'ufficiale di guardia, fiancheggiato da due armigeri della città.

Keerg non gli lasciò il tempo di parlare per primo.

— Devo uscire. Apritemi.

— Signore, non siamo autorizzati a far passare nessuno a quest'ora, senza il permesso scritto del Maestro della Notte.

— Sono Keerg di Attras, Maestro del Peno dell'Impero, e ho la libertà di passaggio assoluta, concessa dal Signore di Trannarit. Ritornerò fra meno di

un'ora.

L'ufficiale era visibilmente in imbarazzo, e preferì la soluzione più semplice. Sapeva della presenza di Keerg in città e poteva immaginare che a un simile personaggio fosse concesso il diritto di muoversi a suo piacere. Fra rischiare una protesta formale davanti al Signore di Trannarit e consentire una breve uscita non autorizzata nella notte, della quale probabilmente nessuno avrebbe mai saputo nulla, la seconda soluzione era indubbiamente da preferire. Inoltre non gli piaceva che i suoi sottoposti lo vedessero questionare in una condizione di evidente inferiorità.

— Aprite la porticina e lasciatelo passare — ordinò ai suoi uomini. Poi proseguì, rivolto a Keerg: — Quando vorrete rientrare battete tre colpi in successione. Verrò a riconoscervi e vi farò aprire nuovamente.

Fuori delle mura la nebbia sembrava più rada, forse per il calore dei fuochi che la disperdevano, o forse era la loro luce a creare una falsa impressione. Keerg procedette per un breve tratto lungo la strada, nel cui piano di grossi lastroni di pietra erano scavate tracce profonde dal passaggio dei carri, poi piegò a destra, attratto da un falò particolarmente luminoso, attorno al quale sembrava in corso una specie di festa.

Il fuoco era stato acceso a distanza di sicurezza davanti a quattro grossi carri coperti, dietro ai quali si scorgevano i contorni di ampie tende, rischiarate appena da qualche piccola lampada a vud. Alla luce cangiante delle fiamme che si alzavano per almeno due braccia si esibivano quattro coppie di ballerini, accompagnati da una musica fortemente ritmata su due grossi tamburi da viaggio, le cui variazioni melodiche provenivano da una citara lunga, suonata con indubbia maestria.

Ad ammirare i ballerini si era raccolta una piccola folla, in parte seduta, in parte in piedi a formare un largo cerchio piuttosto regolare, dato che l'assenza di vento faceva sì che nessuno venisse disturbato dal fumo. Keerg trovò posto abbastanza indietro, dov'era quasi buio. Una piccola mano verde giunse presto a scostare la falda sinistra del mantello: anche Traba-nor voleva godersi lo spettacolo.

Mentre le ballerine si muovevano insieme componendo e scomponendo figure sempre diverse, i quattro ballerini si esibivano a turno in assolo di bravura e di forza a una velocità sfrenata. Di tanto in tanto si lanciavano in salti e piroette attraverso le fiamme; allora dal pubblico si levavano grida di ammirazione.

Keerg si convinse che non poteva trattarsi di mercanti o barattatori. Il livello dell'esibizione era superiore a quello che si poteva incontrare quando una famiglia si trovava casualmente riunita dopo una lunga separazione dovuta alle necessità del commercio o quando si festeggiava la stipula di un accordo di scambio di particolare importanza. I ballerini dovevano essere dei veri e propri professionisti, che andavano in giro fra le fiere di villaggio e i grandi luoghi d'incontro delle carovane per offrire uno svago e ottenere in cambio di che vivere. Quando si era messo in cerca di Damatria, dopo Fronetar, aveva inseguito decine di quei gruppi di strane persone, che si muovevano in continuazione lungo le maggiori strade delle Terre Note, senza mai riuscire a trovare quello al quale lei si era unita per esercitare le proprie abilità magiche. Seppure quel gruppo esisteva e la bella veggente dai capelli ricci non aveva deciso di nascondersi a lui in qualche altro modo.

Ricordava le molte delusioni ogni volta che gli era parso di scorgere da lontano la sua figura snella dalla vita sottile sopra l'ampia gonna lunga, con i capelli raccolti dentro una fusciacca dai colori accesi. Un modo di vestire purtroppo frequente fra quelli che attraversano le Terre Note vivendo di spettacoli in piazza, del baratto di amuleti e della predizione del futuro. Anche in quel momento, proprio di fronte a lui, nascosta nella penombra dall'altra parte dell'immenso falò, c'era una donna dal fisico minuto che indossava una gonna ampia e aveva i capelli raccolti in una fusciacca. Stava con la schiena appoggiata a uno dei carri e batteva le mani a tempo, seguendo il ritmo dei tamburi da viaggio. Avrebbe potuto essere lei.

Il pensiero attraversò la mente di Keerg con una forza quasi dolorosa. Sapeva di non essere capace di avvicinarsi a quella persona per vedere chi fosse senza rischiare di far crollare la diga che aveva creato dentro di sé per contenere la marea di speranze e di delusioni che riempiva la sua vita. Aveva gli occhi puntati su quella figura che si scorgeva appena nel buio, non sentiva più la musica, i ballerini erano scomparsi dalla sua vista. Era terrorizzato da quello che avrebbe potuto succedergli se avesse di nuovo aperto la porta alla sperane, e bastavano pochi passi per farlo. Ma se era ancora possibile trovare Damatria, se aveva un senso cercarla, per quale ragione stava invece riunendo un esercito per l'Imperatore?

La donna si mosse. Sembrava essersi stancata dello spettacolo, che probabilmente conosceva bene. Avanzò di qualche passo in direzione del fuoco, senza che la luce divenisse sufficiente perché se ne potessero

distinguere i tratti del viso, poi si volse incamminandosi verso un'apertura lasciata fra i cani, che portava alle tende alzate dietro di loro, Keerg scattò di corsa, con Traba-nor che presa di sorpresa da quel movimento improvviso si aggrappava al suo braccio piantandogli le unghie nella carne, ma lui non sentiva. Urtò due o tre spettatori, però non disse nulla per scusarsi. Aveva lo sguardo fisso sulla donna, che con passi leggeri aveva quasi raggiunto il varco fra i carri.

Scomparve prima che la potesse raggiungere; la seguì attraverso lo stretto passaggio quasi privo di luce e se la trovò davanti all'improvviso, che lo fissava. Nella semioscurità il bagliore lontano del fuoco faceva brillare appena le pagliuzze d'oro nei suoi chiari occhi castani. Con il respiro affannato dalla corsa il Maestro del Ferro percepiva distintamente nell'aria un intenso sentore di mughetto.

— Chi hai portato con te, Keerg? — chiese Damatria.

Lui non capì. Lei indicò allora Traba-nor, aggrappata in piena vista al braccio sinistro di Keerg, dato che nella corsa il mantello si era completamente aperto.

— Hai scelto uno strano compagno per venire a farmi visita — proseguì la donna, mentre lui riscopriva tutto il giovanile disagio che aveva provato ogni volta che aveva incontrato l'imprevedibile Damatria. — Vedo che come al solito sei di poche parole; forse ti sentirai più a tuo agio nella mia tenda. Venite. Credo sia meglio che lei la tenga io.

Detto questo allungò le braccia con naturalezza verso la piccola lazteba, che con uguale semplicità si slacciò dalla stretta di Keerg per passare in quella di lei.

Sconvolto da una tempesta di sensazioni che era incapace di controllare, lui seguì la donna dietro ai carri. Lei passò a fianco di una grande tenda per raggiungerne una più piccola, della quale sollevò un lembo cori la mano libera dalla piccola che teneva in braccio. Keerg la precedette in un ambiente ampio, il cui pavimento era coperto da tappeti. La luce fioca di una lampada a vud lasciava intravedere poche casse da viaggio di dimensioni diverse, che costituivano l'unico mobilio.

— Accomodati pure dove vuoi — disse Damatria, mentre sistemava Traba-nor su di uno spesso tappeto. — E cerca di dire qualche cosa. Non hai aperto bocca da quando ci siamo rincontrati.

— Sono contento di rivederti — riuscì quasi a sillabare lui, con una voce

che non riconobbe come propria.

La donna intanto si muoveva con sicurezza nell'ampia tenda. Andò ad aprire l'anta finemente intarsiata di una cassa da viaggio posata in verticale, ne estrasse due coppette di smart, le riempì di un liquido denso che versò da una bottiglia dal collo lunghissimo e tornò davanti all'uomo, rimasto immobile da quando era entrato. Gli porse una delle coppette.

— Vieni qui, siediti davanti a me — lo invitò sistemandosi per prima su di un tappeto spesso c lanoso che emanava con intensità il profumo di mughetto. Keerg si sedette e cominciò a parlare con voce più ferma.

— Ti ho cercata tantissimo. Per anni interi.

— Lo so, lo so. Non è stato facile sfuggire alle tue ricerche.

— Sfuggire alle mie ricerche? Ma perché non ti sei fatta trovare, invece?

— Perché sei prigioniero del grande incantesimo che sostiene l'Impero. Non credere che non ci abbia pensato a lasciare che mi trovassi ma, ogni volta che lanciavo le sette ossa di crotto alla ricerca di un responso favorevole, scoprivo che affondavi ancora di più nell'incantesimo: ogni volta che un mago aggiungeva un nuovo sortilegio alla sua complicata struttura, ti legava in modo più stretto all'Impero e al suo destino. Tu sei una specie di freccia nell'arco che i maghi di Pairzit stanno tendendo da anni a difesa delle Terre Note. Ma non parliamo più di questo. Brindiamo al nostro incontro, piuttosto!

Damatria tese la coppetta che aveva in mano verso Keerg, fino a urtare il bordo di quella di lui, suscitando un suono argentino. Poi bevve d'un sorso, rovesciando la testa all'indietro. L'uomo bevve a sua volta. Il liquido aveva un sapore dolce, che però portava nel fondo una punta di amaro intenso, ed era quest'ultimo a rimanere più a lungo sul palato.

Intanto Traha-nor si era assopita e dormiva profondamente con un leggero ronfare.

— Non l'avevo mai vista riposare così tranquilla — osservò Keerg.

— È distesa sopra un tappeto del lungo sonno. Non ti ricordi che sono una maga?

— Quindi sai anche quale sarà il nostro futuro?

— Di quello lontano non so quasi nulla. Su quello prossimo ho una visione molto più chiara, soprattutto dopo quello che abbiamo bevuto. — E Damatria scoppiò nella risata argentina che il Maestro del Ferro da tantissimo tempo sognava di riascoltare.

Lei gli prese una mano e lo attrasse a sé. Si baciarono a lungo, in silenzio. Con impegno e dedizione, senza fretta. Oliando una mano di lui risalì verso il seno di Damatria lei si sciolse dall'abbraccio, raggiunse in pochi passi la lampada a vud che illuminava debolmente l'interno della tenda e facendo velo con la mano soffiò sulla fiammella. Subito l'ambiente precipitò nel buio. Keerg udì la sua voce che parlava con un misto di gaiezza e rimpianto.

— Non voglio che tu mi veda nuda come sono adesso, senza avermi vista da ragazza. — Poi sentì il debole fruscio delle vesti sfilate.

Keerg riaprì gli occhi a mattino inoltrato, con la luce autunnale che entrava nella tenda da un'apertura ottenuta ribaltando verso l'esterno un telo del tetto. Era nudo, sotto una leggera e morbidissima coperta di emur. Damatria era inginocchiata al suo fianco, già completamente vestita, che beveva da un piccolo boccale del muz fumante. Nell'altra mano aveva una sottile fetta di tub abbrustolito, coperta da uno spesso strato di marmellata di brozze.

In un angolo della tenda Traba-nor stava seduta, intenta a sistemare in ordine dei grossi rubi di legno di tiglu.

— Ti sei svegliato finalmente. Dormiglione.

— Sono distrutto, non pensavo un uomo potesse fare l'amore tante volte di seguito.

— Non ti montare la testa. La pozione che hai bevuto ieri set a avrebbe rianimato un morto.

— Anche tu non ti devi sottovalutare. Era un momento che aspettavo da vent'anni.

Lei gli passò una mano fra i capelli, poi gli avvicinò il vassoio con il bricco del mud e le fette di tub abbrustolite.

— Tieni, rimettili in forze, oggi avrai un'altra giornata pesante. Un generale dev'essere pieno di energie se vuole vincere le sue guerre. — L'ultima frase era stata pronunciata in tono forzatamente scherzoso, che era suonato falso alle orecchie di Keerg.

— L'Impero ha una guerra da vincere. Io ho trovato quello che volevo.

— Cosa volevi?

— Ritrovarti e stare con te. Non chiedo altro. Adesso ti ho ritrovata e non intendo lasciarti, per nessuna ragione. Ci sarà pure qualcun altro che possa comandare l'esercito delle Terre Note, lo la mia parte l'ho già fatta, tanti anni fa. — Con un gesto Keerg scoprì la gamba sinistra, mostrando la profonda cicatrice che gli deturpava il ginocchio. — Ho addosso i segni della mia

fedeltà all'Imperatore.

A quelle parole Damatria rimase in silenzio. Era contenta di sentirle, ma sognare una vita con lui le rendeva ancora più difficile accettare la consapevolezza di quanto tutto ciò fosse impossibile.

— Forse ho sbagliato — disse.

— A fare che cosa?

— A lasciarmi trovare, a desiderare questa notte così tanto da volerla avere a tutti i costi. Non sopportavo l'idea di perdere quella che poteva essere la nostra ultima occasione.

— Ma quale ultima occasione! — Keerg ormai stava quasi gridando. — Siamo qui, siamo insieme. D'accordo, non siamo più giovanissimi, ma abbiamo ancora tanti anni davanti!

Damatria piangeva in silenzio. Sussurrava, più che parlare.

— Lo sai tu per primo che non ti è possibile abbandonare l'Impero al suo destino. E poi io non vorrei essere la causa della rovina delle Terre Note. È per questo che per tanti anni ho continuato a rimanere nascosta, a impedirti di incontrarmi.

— E allora perché adesso ti sei decisa? Perché hai voluto questo incontro se sapevi che noi due non possiamo stare insieme, che io non ho il diritto di avere una vita come tutti gli altri uomini?

Lei si alzò lentamente, si diresse verso una piccola cassa sistemala in un angolo della tenda e l'avvicinò allo spesso tappeto sul quale Keerg era disteso. Un panno scurissimo copriva il mobile e su di esso spiccavano bianchi sette piccoli oggetti. Damatria glieli indicò.

— Sai cosa sono, vero?

— Certo, sono le ossa di crotto che usi per predire il futuro.

— Prova a lanciarle.

L'uomo raccolse in una sola mano le piccole ossa e le gettò verso il panno. Invece di percorrere la loro traiettoria naturale sembrò che gli strumenti divinatori incontrassero uria paratia invisibile, che li respinse e li fece finire, tutti ammucchiati, in un angolo del piano.

— Lo hai visto da solo — spiegò Damatria. — Il futuro è diventato come impenetrabile. Soprattutto il tuo futuro. Nelle Terre Note sta succedendo qualche cosa di terribile, di spaventoso. Neppure ai tempi di Irriz, e delle Weeralle successe una cosa simile. Le ossa di crotto non sono confuse, sono completamente mute. Sembrano paralizzate da una l'orza immensa che le

blocca.

— Ogni lancio dà questo risultato? — chiese Keerg.

— No, naturalmente. Come al solito tu sei speciale. Sei proprio nel punto centrale di quello che sta avvenendo. Ancora una volta le Terre Noie dipendono da quello che farai, ma sarà ancora più difficile delle al i re volte. — Mentre diceva questo Damatria era completamente lucida e composta; esercitare la sua attività di veggente le aveva dato modo di riprendersi completamente.

— E tu vuoi che io porti a compimento la missione che l'Imperatore mi ha affidato?

— Non sono io che voglio, adorato Keerg. Sci tu che devi. E non solo per me, ma per tutti gli abitanti delle Terre Note.

— E se io non volessi? Se per una volta preferissi fare di testa mia? Sei stata tu a decidere di rivedermi; non puoi obbligarmi a rinunciare a te.

— Io posso, devo e voglio farlo, Keerg. E tu hai bevuto da quel bricco di mud una dose di sonnifero tale che l'addio sarà senza pena.

— Mi hai fatto bere ancora una volta un filtro magico?

— Non mi sembra che tu ti sia lamentato di quello precedente — replicò Damatria con un sorriso triste, e il suo volto si contuse davanti agli occhi di Keerg.

L'uomo tentò di resistere all'effetto della pozione che aveva bevuto, ma sentì le forze che lo abbandonavano. L'ultima cosa che vide fu Traba-nor, che in un angolo della tenda cacava sopra un tappeto prezioso, con la gonnellina rialzata.

Si risvegliò lentamente, mentre il sole tramontava. Vestito, avvolto nel mantello, era appoggiato a un cippo miliare posto lungo la strada per Trannarit, la cui grande porta poteva vedere, oltre l'accampamento dei mercanti e dei barattatori a poche migliaia di passi. Per un attimo pensò addirittura di aver sognalo, ma l'ora del giorno lo persuase che qualche cosa di più di un lungo sonno doveva essergli capitato nelle ultime venti ore. Si accorse poi di portare al collo, legato a una sottile catena di cudro, un amuleto di una sostanza sconosciuta dalla forma e dal colore delle due lune, quella rossa e quella gialla. Erano sovrapposte in modo strano, tanto che non si riusciva a distinguere esattamente quale fosse sopra e quale sotto. Mentre lo osservava incuriosito gli parve di udire la voce argentina di Damatria che diceva: "Un buon amuleto può sempre tornare utile". Ma forse fu solo

un'impressione.

Quando si fu completamente ripreso si alzò in piedi. Vide allora un piccolo biglietto di strac svolazzargli attorno al corpo. Lo raccolse, lo aprì e lo lesse. C'era scritto semplicemente: NON TI PREOCCUPARE DI TRABA-NOR; RESTA CON ME. SI TROVERÀ MEGLIO CON UNA COMPAGNIA DI ARTISTI GIROVAGHI CHE CON UN GENERALE CHE VA A STERMINARE I SUOI SIMILI. BACI. D.

Sapeva che sarebbe stato inutile mettersi alla ricerca di Damatria: se era riuscita a non farsi trovare per anni le sarebbe stato facile nascondersi ancora. Non gli restava altro da fare che tornare In città, e così fece. Trovò la Grande Porta aperta e non dovette dare spiegazioni. Pensò per un attimo, con divertimento, all'angoscia nella quale doveva essere precipitato l'ufficiale del corpo di guardia che lo aveva lasciato uscire e non lo aveva visto rientrare.

In effetti la sua scomparsa aveva suscitato un notevole trambusto, come si accorse quando raggiunse il palazzo del Signore di Trannarit. Armigeri della città uscivano ed entravano a gruppi, mentre un consistente contingente di guzzieri si slava raccogliendo nell'ampio cortile. L'animazione lo stupì un po', ma immaginò che si trattasse dei primi preparativi compiuti per raccogliere i tremila arcieri a dorso di guz che si era fatto promettere.

Dato che nessuno immaginava che la persona che tutti cercavano si potesse trovare nel palazzo, non fecero caso a lui mentre raggiungeva gli appartamenti che gli erano stati assegnati. Solo lì, quando Tarav-Tarav lo accolse con stupore ed entusiasmo e cominciò a tempestarlo di domande, seppe che tutto il movimento che agitava il palazzo era dovuto alla sua scomparsa la sera precedente.

— Ma dove sei stato? — gli chiese l'ufficiale dei nani picchieri. — Ti abbiamo cercato dappertutto.

Keerg fece un piccolo sorriso, allargò le braccia a mostrare che erano vuote e rispose semplicemente; — Ero in cerca di una sistemazione per Traba-nor. Ne ho trovata una splendida.

Tarav-Tarav non fece altre domande e si precipitò a far sospendere le ricerche.

Il deserto che non ha bocca

Keerg e i nani picchieri si incamminarono all'alba del giorno successivo verso Irriz. Lasciarono Trannarit da una delle porte meridionali, dopo aver percorso quello più a est dei due lunghi ponti che attraversavano l'Hozid. Le acque del fiume giungono a irrigare una striscia di terra non più larga di qualche migliaio di passi, ma si tratta di una delle zone più fertili delle Terre Note, dove la pianta del carrone dà i suoi frutti in continuazione, dalla primavera all'autunno inoltrato, permettendo numerosi raccolti.

Mentre Keerg attraversava quella regione con la sua piccola scorta i contadini erano intenti nell'ultimo raccolto, i cui frutti sono più piccoli e meno polposi di quelli della piena estate. Dato che in quella stagione manca il sole necessario a essiccarli, in modo che possano essere conservati e barattati, essi vengono consumati tutti freschi e sul posto, durante le feste tradizionali nel corso delle quali gli abitanti di quelle terre mangiano quanti più frutti è possibile in vere e proprie gare che si svolgono nelle piazze dei piccoli paesi o semplicemente nelle aie delle cascine fortificate. 1 campioni si lanciano le sfide e poi si affrontano davanti a montagne di frutti appena raccolti, accompagnando il cibo con grandi bevute di birra di mecar. Nonostante questo la produzione autunnale è tale che almeno la metà viene lasciata nei campi, in modo da cadere a terra e fungere da fertilizzante insieme allo sterco dei bomp.

Dovunque Keerg e i suoi picchieri si fermavano, venivano accolti con grande familiarità e senza dover mostrare nessuna lettera di ospitalità, ed erano subito invitati a mangiare frutti del carrone. Dopo quattro giorni di marcia lungo la riva meridionale dell'Hozid incrociarono la Grande Via del Sud, che dalla lontana Pairzit portava a Irriz. La larga strada lastricata di pietre era una delle più importanti vie commerciali dell'Impero, dato che proprio da Irriz partivano i convogli di guiscioni che attraversavano il deserto del sud collegando le Terre Note con l'Oltreduna.

Raggiunta la Grande Via del Sud Keerg ordinò ai nani di procedere verso Irriz, dove lui li avrebbe raggiunti dopo aver incontrato le Principesse Guerriere degli allevatori di pranat. Esse vivevano nella Città che Cammina, un grande agglomerato di tende in continuo movimento nel deserto al seguito delle mandrie di pranat dal cui allevamento i nomadi traevano di che vivere.

Keerg non riteneva fosse opportuno presentarsi alle Principesse Guerriere accompagnato da una scorta di nani picchieri. La comunità degli allevatori di pranat era infatti diversa da tutte le altre delle Terre Note e la sua stessa dipendenza dall'Imperatore era più formale che sostanziale. Fra i nomadi del deserto et ano le donne a portare le armi e a difendere i beni e le persone dagli aggressori. Oltre a questo non facevano mollo di più che prendere le decisioni di maggiore importanza e partorire i figli, la cui cura ed educazione fino all'adolescenza ricadevano comunque fra i compiti degli uomini. Le donne nomadi non allattavano nemmeno, anche perché la forte disidratazione dovuta alla costante vita nell'arido deserto le tendeva praticamente tutte prive di latte. Era con quello di pranat che i loro piccoli si nutrivano fin dal primo giorno di vita. Difficilmente donne di quel tipo avrebbero apprezzato la visita di un gruppo composto tulio di maschi armati.

A dorso del proprio guz, a cui era legato per le briglie un bomp sul quale si trovavano cibo per alcuni giorni e soprattutto molta acqua, Keerg si inoltrò nel deserto. Quello che veniva comunemente definito deserto era in realtà una sorta di steppa dalla vegetazione bassa e cespugliosa. Se ne cibavano i pranat, il cui particolare metabolismo, bisognoso di pochissima acqua, li rendeva ugualmente capaci di produrre latte in abbondanza. Era con quello che i nomadi producevano il formaggio barattando il quale si procuravano tutto ciò di cui avevano bisogno, con l'unica eccezione della zeo. La droga arrivava loro in grande quantità dai produttori stessi, in cambio della protezione che i nomadi fornivano ai cassoni per la sua coltivazione sparsi un po' dappertutto nel deserto. Le piantine avevano infatti bisogno di restare a lungo esposte a un forte calore per crescere, e senza l'accordo dei feroci abitanti del deserto la coltivazione sarebbe stata impossibile.

Keerg non avanzava lungo una strada e neppure seguiva una pista. Lì non esisteva niente di simile. Si limitava a dirigersi verso sud-est, tenendo leggermente sulla sinistra il sole declinante. Nessuno è in grado di trovare la Città che Cammina, in continuo spostamento nel deserto e sempre edificata in posizione riparata, in modo che sia possibile passarle anche a poche centinaia di passi di distanza senza distinguere la sommità delle sue tende, nascosta dalla sterpaglia della vegetazione e confusa nell'uniforme color ocra di quella te ira cotta dal sole. Per incontrare le Principesse Guerriere, come Keerg sapeva bene, non esisteva altro modo che addentrarsi in profondità nel loro territorio, aspettando che fossero loro stesse a farsi avanti.

Quando il sole tramontò la luce scomparve rapidamente e il Maestro del Ferro decise di fermarsi per la notte. Dato che non era sua intenzione tenersi nascosto e l'aria si faceva fredda, accese un piccolo fuoco di stoppie al quale scaldarsi e nelle cui stente braci far arrostire due frutti di carrone che gli etano stati regalati mentre costeggiava l'Hozid. Dopo mangiato si avvolse nel mantello e si mise a dormire, la testa posata sulla sella tolta al guz.

L'alba fu precoce e rapida come il tramonto. Keerg non aveva ancora l'atto tutti i preparativi per mettersi in cammino che già un sole feroce riscaldava la terra riarsa. Aveva percorso appena qualche migliaio di passi, sempre verso sud-est, quando si accorse di essere seguito. Sia il guz sia il bomp davano segni di nervosismo e almeno in due occasioni gli era sembrato di scorgere una figura muoversi per un attimo appena al di sopra della cima di una delle ondulazioni del terreno, per poi scomparire subito dietro il loro riparo.

Anche se era ormai quasi inverno faceva caldo e Keerg avanzava con Fatica; si concedeva frequenti soste per lasciare che gli animali si bagnassero almeno le labbra nell'acqua che aveva con sé. Era conservata in otri ottenuti ricucendo pelli intere di muflone, ma risultava lo stesso tiepida per l'esposizione al sole.

Al termine di una di queste soste, mentre stava per risalire in sella al guz, si ritrovò improvvisamente circondato. Sei figure erano come spuntate dal terreno, completamente nascoste da pesanti yonnasse, i mantelli dei nomadi del deserto, tenendo scoperti solo i loro occhi azzurri. Montavano piccoli guz dai muscoli nervosi, la cui resistenza alla sete era proverbiale.

— Salute, guerriere del deserto — salutò Keerg, senza avere risposta. — Vengo in pace per parlare con le vostre Principesse — prosegui dopo una pausa.

Alle sue parole fece seguito uno scambio di occhiate da sotto i cappucci delle yonnasse, poi da una di esse uscì una delicata mano femminile, di stupefacente bianchezza per un abitante del deserto, clic gli fece cenno di seguirla.

Keerg fece appena in tempo a risalire sul proprio guz che il gruppetto, sempre senza pronunciare una sola parola, si era già avviato verso sud. Le larghe zampe dei guz sollevavano dal terreno una polvere sottilissima, quasi invisibile. La marcia proseguì di buon passo per mezz'ora in direzione sud, quindi piegò a est e poi bruscamente verso nord. Evidentemente non seguivano il percorso più breve per raggiungere la Città che Cammina. Keerg

si domandò se si trattasse di una misura prudenziale, per impedirgli di ricordare il percorso, o se ci fossero ragioni diverse per allungare la corsa nel deserto.

La marcia dei guz proseguì un'ora ancora e infine, all'improvviso, come se fosse sorta dal nulla, apparve davanti agli occhi di Keerg una distesa di tende basse i cui teli di pelli di pranat conciate avevano lo stesso colore della steppa arida che le circondava, dove branchi di centinaia di pranat stavano pascolando. Sembrava una città abbandonala, non si vedeva una sola persona aggirarsi fra le tende. Evidentemente quella caldissima ora del giorno era dedicala dai nomadi al riposo o a quei lavori che si potevano eseguire al chiuso, al riparo dei raggi del sole.

Il gruppetto passò veloce in mezzo alle tende fino a raggiungere la più grande, posta al centro dell'accampamento. L'aria era stagnante e vagamente impregnata di odore di formaggio. Molte tende dovevano essere magazzini del prodotto del quale i nomadi facevano commercio.

Davanti al grande padiglione erano in piedi le uniche due persone visibili in tutto l'accampamento, anche loro avvolte in yonnasse ocra, dello stesso colore dei teli, tanto che Keerg le distinse solo all'ultimo momento, quando il gruppo di cui faceva parte si fermò, a pochi passi da loro. Sempre senza che venisse scambiata una parola le figure sollevarono due lembi di tenda, in modo da creare una specie di porta. Keerg scese dal guz e si infilò nell'apertura, che si richiuse dietro di lui.

L'interno eia molto più tresco di quanto non si fosse immaginato, e avvolto in una penombra tale che gli ci volle qualche istante prima che i suoi occhi si abituassero e potesse scorgere la ventina di figure, anch'esse avvolte in yonnasse, sedute su morbidi tappeti distesi sul terreno. In quella posizione sarebbe stato difficile distinguerle da sacchi di mecar posati a terra, se non fosse stato per gli occhi chiari che sembravano brillare nella penombra, come si diceva che facessero quelli delle feroci inagodnar, quando si aggiravano la notte in cerca di preda.

Keerg si accorse che lo stavano aspettando e capì il perché della lunga deviazione alla quale era stato costretto per raggiungete la Cina che Cammina. Sicuramente qualcuno stava assistendo al suo Incontro con le guerriere del deserto ed era tornato a riferire quello che aveva visto passando per la via più breve, mentre lui veniva portato in giro nel deserto per dare il tempo alle Principesse di riunirsi e stabilire come comportarsi.

— Vieni avanti Keerg — disse una voce femminile dal tono deciso. — Siediti pure dinanzi a noi. Ti preghiamo di accettare la nostra ospitalità.

— Vi ringrazio, Principesse del Deserto — rispose lui, e avanzò di qualche passo, fino a raggiungere un tappeto di pelo di pranat annodato, che gli sembrava fosse stato disteso per lui sul pavimento di terra battuta.

Non appena si fu seduto una figura, sicuramente un uomo, uscì da un angolo scuro della tenda e gli pose davanti un grosso boccale d'acqua e un piattino sul quale si trovavano delle schegge bianchissime di qualcosa che dall'odore intenso si rivelò essere formaggio di pranat.

— Accogli le nostre offerte al visitatore benaccetto — disse la voce.

Keerg non era in grado di capire con esattezza quale fosse la donna che parlava. Era sicuramente una di quelle sedute in posizione centrale davanti a lui, ma tutte le figure mantenevano una tale immobilità che il suono poteva provenire allo stesso modo da almeno cinque o sei di loro.

Anche se si trattava di un omaggio rituale, Keerg era veramente assetato e bevve con piacere l'acqua sorprendentemente fresca che gli veniva offerta.

Dopo che ebbe messo in bocca anche un pezzettino di formaggio, dal sapore intenso e delicato insieme, la solita voce riprese.

— Immagino che siano ragioni veramente gravi quelle che ti hanno spinto a farci l'onore di una tua visita. Sappiamo che da molti anni vivevi ritirato sui monti, nei paesi del freddo.

— Mi accorgo che siete ben informate su quello che accade nelle Terre Note.

— La tua lama è tale che ogni notizia che ti riguarda viaggia veloce. E il deserto non ha bocca, ma moltissime orecchie.

— Quelle che mi hanno portato qui sono ragioni gravi e importanti.

— Per ascoltarle ci siamo riunite in consiglio, come vedi.

— Vengo a chiedere il vostro aiuto in nome dell'Impero.

— Cosa possiamo fare noi, poveri pastori nomadi, perii grande Impero delle Terre Note?

— Già una volta avete fatto moltissimo, nella felice giornata di Fiondai. Allora le vostre guerriere fecero strage dei laztebi che avevano invaso l'Impero.

— Anche i laztebi fecero strage delle nostre guerriere. Molte madri piansero le loro figlie morte quel giorno.

— Rimpiangete forse di aver contribuito in modo così decisivo alla

salvezza delle Terre Note?

— No. Andiamo orgogliose di questo.

— L'Imperatore mi manda a dirvi che è venuto il momento di rinnovare il vostro orgoglio.

Una voce diversa si intromise nel dialogo. Era più morbida, più antica, ma se possibile più carica di autorevolezza di quella che aveva parlato fino ad allora. Neanche in questo caso Keerg poté capire da quale delle donne che gli sedevano di fronte provenisse.

— Non sappiamo di gravi pericoli che incombono sull'Impero.

— Eppure ci sono. Uno in particolare, immenso, contro il quale bisogna lottare subito e con tutte le nostre forze. — Keerg proseguì a par lare senza dar segno di essersi accorto che l'interlocutore era cambiato; stava discutendo con il consiglio delle Principesse del Deserto, che aveva molte voci.

— E che cosa si deve fare per allontanare questa minaccia?

— L'Imperatore mi ha ordinato di riunire un'armata che attraversi le Grandi Montagne di Ghiaccio, entri in territorio laztebo e cancelli dalla faccia della terra l'oggetto dal quale questa minaccia deriva.

— Che cos'hai risposto all'Imperatore, dopo che ti ha dato quest'ordine?

— Ho risposto che avrei potuto eseguirlo solo se mille donne guerriere dei nomadi del deserto si fossero unite a un esercito formato dai nani picchieri, dagli imperiali e dai guzzieri del sud.

— È per questo che sei qui. Per chiederci di affidarti mille delle nostre giovani per un'impresa che ha poche speranze di successo e nel corso della quale tutte loro potrebbero perdere la vita. — C'era una punta di asprezza nella voce.

— L'alternativa è la sicura scomparsa delle Terre Note — rispose Keerg, con il tono più calmo che riuscì a mantenere.

Dopo un silenzio piuttosto lungo si fece sentire di nuovo la voce che aveva parlato per prima.

— Adesso dobbiamo chiederti di lasciare questa tenda, Keerg. La richiesta che hai avanzato è grande. Dobbiamo consultarci per prendere insieme una decisione. Hai posato una grave responsabilità sulle nostre teste e sui nostri cuori.

— Sono certo che nella vostra saggezza deciderete nel modo migliore e non vorrete lasciare le Terre Note, e il vostro popolo, a un destino di distruzione.

Dette queste parole, il Maestro del Ferro si alzò e si diresse verso l'apertura della tenda dalla quale era entrato, i cui lembi vennero prontamente sollevati. Fuori il caldo era feroce e la luce accecante, ma l'uomo non dovette soffrirne a lungo il disagio perché fu presto accompagnato in una tenda più piccola, dal pavimento coperto di tappeti, poco meno fresca e altrettanto in penombra di quella che aveva appena lascialo. Gli furono portati di nuovo acqua e formaggio, questa volta accompagnato da gallette di mecar.

Dopo pochi minuti entrarono nella tenda quattro uomini; tre si misero in un angolo a suonare un tamburello, un flauto e una piccola citara a sette corde. Il quarto iniziò una danza languida, dalle movenze aggraziate e femminili, che quasi mise Keerg in imbarazzo, anche se doveva riconoscere che il giovane ballerino aveva molto talento. Indossava solo dei larghi pantaloni a sbuffo di emur leggerissimo, al collo portava una collana di grosse pietre rosse alternate a piccoli selor blu. Il tronco nudo era luccicante del grasso con il quale era unto. Aveva nudi anche i piedi, che si muovevano sui soffici tappeti con grazia veloce.

Keerg aveva temuto di dover aspettare a lungo, invece le Principesse del Deserto furono rapide nel prendere una decisione. Oppure lo spettacolo che era stato organizzato per distrarlo lo aveva soddisfatto più di quanto si sarebbe sentito di ammettere. In ogni caso fu stupito di essere ricondotto così presto nel grande padiglione dov'era riunito il consiglio delle Principesse Guerriere.

Fu fatto entrare nello stesso modo della volta precedente e si sedette sul medesimo tappeto. A parlargli fu una voce che non aveva ancora sentito, cristallina, quasi scherzosa.

— Il consiglio ha deciso, Keerg. Avrai le tue mille donne guerriere per salvare le Tene Note. Dicci dove dovranno essere e quando.

— Il luogo dell'incontro è Vara-hor, e il tempo la grande festa della bina di mecar.

— Così chiedi e così sarà fatto. — Poi, cambiando tono, aggiunse: — Adesso vuoi fare con una di noi quella cosa per la quale gli uomini perdono la testa?

Keerg non capì subito che cosa gli veniva chiesto, o offerto. Una delle Principesse intanto si era alzata in piedi. Con un gesto semplice e aggraziato, anche se non privo di energia, liberò la yonnassa, che cadde ai suoi piedi, lasciandola completamente nuda. Pur nella penombra si poteva apprezzare

pienamente la bellezza di quel corpo robusto e ben proporzionato, dalla pelle chiara sulla quale risaltava scura la peluria del pube. I seni erano piccoli, tua alti e sodi.

— La Principessa Anidria sarebbe lieta di accoglierti. In ogni modo.

Keerg aveva capito quello che gli veniva offerto. Sapeva delle abitudini strane e dirette dei nomadi del deserto e della concezione del tutto particolare del pudore che avevano le loro donne guerriere. Non si sarebbe mai aspettato però una proposta simile. Ricominciò a sentire caldo. Mentre cercava di mettere ordine nei propri pensieri gli tornò davanti agli occhi la figura minuta di Damatria, china sulla lampada a vud per spegnerla e non lasciargli vedere il proprio corpo dì donna matura.

— Ringrazio voi e la Principessa Anidria, ma non posso accettare la sua generosità. Le mie tradizioni mi impongono di amare una donna per volta.

— Sei un uomo forte, Keerg, che sa rinunciare. Forse hai scelto per il meglio. — Intanto, con pochi gesti Anidria si era rivestita e aveva ripreso il proprio posto fra le figure immobili nella penombra. — Sappi però che queste offerte non si ripetono. Sarà la Principessa Anidria a guidare le mille guerriere che parteciperanno alla tua spedizione, durante la quale non si concederà né a te né a nessun altro.

Domani sarà come, oggi

Keerg fu riaccompagnato il giorno successivo fino in vista di Irriz, da un gruppo di guerriere loquaci quanto quelle che lo avevano preso in consegna nel deserto e portato al cospetto delle Principesse. In città lo attendeva la sua scorta di nani picchieri, con la quale prese la via del nord alla volta di Vara-hor.

Il viaggio durò alcune settimane, anche perché era iniziata la stagione delle piogge. Nelle regioni meridionali delle Terre Note una leggera e insistente pioggerellina veniva assorbita rapidamente dal terreno avido d'acqua, ma via via che il gruppetto risaliva verso nord gli scrosci si fecero di violenza e durata maggiori, tanto da costringerli a soste frequenti nelle fattorie fortificate e nei villaggi. Nei pressi di Khabanat, dove dalla Grande Via del Sud si separava la strada che dirigendosi verso nord-est portava a Vara-hor, dovettero fermarsi per quasi due giorni, bloccati da un diluvio senza interruzioni.

Quando giunsero finalmente a Vara-hor mancavano meno di cinque settimane alla festa della bina verde. Trovarono ad attenderli il Primo Custode, che seguendo le istruzioni di Keerg aveva iniziato i preparativi per la spedizione. A est della città, proprio ai piedi dei contrafforti delle Grandi Montagne di Ghiaccio, già si ergevano le prime strutture del grande accampamento cite avrebbe accolto l'armata.

Era stata costruita una palizzata che racchiudeva un terreno quadrato abbastanza pianeggiante, di circa duemila passi di lato. Dalla parte di Vara-hor si sarebbero accampati i quattro reggimenti di nani picchieri; a nord il primo, poi il secondo, quindi, lungo la strada che tagliava il campo da ovest a est, il comando dei nani e poi il terzo e il quarto reggimento. Il terzo era già sul posto e le sue tende dai fregi verdi erano perfettamente allineate a formare un piccolo campo dentro quello più grande destinato all'intera armata.

I nani picchieri avevano iniziato la costruzione dei due grandi magazzini, uno a nord e uno a sud, nei quali si andavano raccogliendo le macchine da guerra con i carri da trasporto smontabili e i viveri, insieme al vestiario pesante necessario per la traversata delle Grandi Montagne di Ghiaccio. In mezzo ai due magazzini un'ampia baracca dal tetto di tegole rossastre era

suddivisa in quattro locali che costituivano la residenza temporanea di Keerg e il luogo d'incontro con i comandanti dei vari reparti. Lo spostamento di tanti uomini, donne, nani e animali lungo un percorso così difficile rendeva necessaria una pianificazione minuziosa e un attento lavoro di preparazione.

Più oltre, verso le montagne, a nord si trovavano le tettoie per riparare le centinaia di guz. che dovevano accompagnare la spedizione, e poi, più a sud. la zona destinata alle tende dei guzzieri del deserto e degli imperiali montati. Più a sud ancora quella per gli alloggiamenti dei due contingenti nei quali si sarebbero organizzati gli imperiali a piedi e infine, lungo la metà est del lato meridionale dell'accampamento, c'era la zona destinata ad accogliere le donne guerriere dei nomadi del deserto.

Subito fuori dall'accampamento, sulla sinistra della strada che poi lava alla partenza dell'erto sentiero che attaccava la salita dei Grandi Monti di Ghiaccio, era stata alzata un'alta piramide di sassi, tutti della dimensione di un pugno, che i maghi avrebbero trasformato in pietre di calore.

Keerg si sistemò nel proprio comando e prese la direzione dei preparativi. Aspettava con ansia il ritorno di Brathore, che avrebbe dovuto portargli le preziose informazioni su cosa aveva trovato al di là delle montagne, che adesso erano ancora coperte di neve e assolutamente insuperabili. Lo stesso castello di Ronha era irraggiungibile in quella stagione e gli era impossibile parlare anche con i nani picchieri che per anni erano vissuti con lui sulle montagne e dai quali si aspettava un contributo decisivo riguardo alla conoscenza dei passaggi che l'esercito avrebbe dovuto attraversare durante la marcia.

Brathore arrivò a Vara-hor tre settimane prima della grande festa della birra di mecar e portava informazioni molto interessanti, che vennero subito affidate ai cartografi imperiali perché disegnassero una mappa dei luoghi nei quali l'armata che si stava riunendo sarebbe passala. Il custode aveva trascorso più di venti gioirli in territorio laztebo e solo in due occasioni aveva corso seri pericoli a causa dei suoi abitanti. Violenti, sanguinari e aggressivi, i laztebi non conoscevano però la costanza ed erano quindi del tutto inadatti a condurre cacce organizzate o lunghi inseguimenti. Brathore era stato ben attento a non effettuare mai spostamenti così lunghi da rischiare di farsi trovare con i possenti guz montati da lui e dai suoi accompagnatori stanchi. Così, ogni volta che era stato scoperto da gruppi di nemici intenzionati ad aggredirlo, una rapida fuga era stata sufficiente a sventare il pericolo. Solo in

un'occasione avevano dovuto affrontare un combattimento vero e proprio, ma le balestre a mano degli imperiali e la loro abilità nel duello alla spada avevano avuto facilmente ragione di quelli che li avevano attaccati.

Brathore raccontò che l'incostanza dei laztebi e la loro strana concezione dell'ordine si manifestavano dovunque nei tenitori che abitavano. Esistevano strade ben costruite, ma non sembravano partire né arrivare in nessun luogo preciso. Larghe vie di lastroni di pietra appoggiati su robuste massicciate, la cui costruzione aveva dovuto comportare centinaia, forse migliaia di giornate di lavoro, terminavano di colpo in mezzo alla campagna, per diventare sentieri appena visibili nell'erba. I campi erano coltivati nello stesso modo; non era insolito incontrare appezzamenti anche estesi di tub o di mecar evidentemente lavorati con abilità e i cui frutti erano stati lasciati a marcire sulle piante.

Per non correre il rischio di essere scoperto da gruppi di laztebi numerosi e organizzati, Brathore aveva potuto osservare solo da lontano le loro città, anche se aiutandosi con un potente amplificatore ottico. Aveva visto dei veri e propri incubi architettonici: palazzi e catapecchie erano mescolati senza nessun ordine in un groviglio di vie dal quale bisognava assolutamente mantenersi sopravento, per non essere ammorbati dal fetore insopportabile che emanavano. Era poi evidente che i laztebi esercitavano l'arte della sopraelevazione in un modo esasperato. Tutti gli edifici maggiori erano il risultato di una serie di costruzioni successive, realizzate luna sull'altra, il più delle volte senza rispetto del preesistente, né delle leggi della statica. Montagne di pietre e assi di legno punteggiavano le città segnalando senza alcun dubbio i luoghi dove l'eccessiva foga costruttiva aveva condotto al disastro.

Le strutture difensive seguivano criteri simili. A tratti di mura possenti e dominate da alte torri, assolutamente imprendibili, facevano seguito porzioni di cinta rappresentate da staccionate marcite e cadenti, incapaci di fornire il minimo supporto ai difensori, in caso di attacco.

A queste abitudini edilizie faceva eccezione, in un contrasto che aveva lasciato molto stupito Brathore, la piccola città che si trovava quasi esattamente sul punto che Keerg gli aveva indicato come meta della spedizione.

Lì sorgeva un insieme ordinato e ben proporzionato, tutto raccolto attorno a un imponente edificio maggiore, una sorta di grande cubo di mattoni chiari,

sormontalo da una cupola dalle dimensioni paragonabili a quelle del Palazzo dell'Impero a Pairzit. Era circondato da casette allineate con ordine lungo strade regolari, anziché sulle vie tortuose e spesso bruscamente interrotte di tutte le altre città laztebe che Brathore aveva potuto vedere. Un sistema di difesa continuo e razionale correva attorno al piccolo centro: mura robuste, anch'esse di mattoni chiari, alte una decina di braccia, protette da torri quadrate alte il doppio.

Due giorni dopo il ritorno di Brathore una mappa splendidamente disegnata copriva quasi per intero una delle pareti del più grande degli ambienti nei quali era diviso l'edificio nel quale Keerg viveva e dove si riuniva con i comandanti dei reparti della sua armata. Nell'accampamento di Vara-hor ogni giorno c'erano nuovi arrivi, nonostante le ultime piogge dell'inverno rendessero piuttosto disagevoli le strade e scomoda la vita sotto le tende. Ormai gli imperiali e i nani picchieri erano tutti presenti, giungevano in continuazione carichi di viveri, vestiario e parti delle complicate armi pesanti smontabili che centinaia di artigiani stavano costruendo sulla base delle indicazioni di Keerg, sviluppate dall'Ultimo Difensore e dai suoi tecnici.

La mappa appesa alla parete rappresentava il territorio laztebo, a est dei Grandi Monti di Ghiaccio, per una profondità di più di centomila passi, il cammino che un esercito di normale composizione avrebbe potuto percorrere in circa dieci giorni, se avesse potuto muoversi lungo un sistema stradale di qualità almeno mediocre. Purtroppo le uniche due strade individuate da Brathore erano lunghi tratti inspiegabilmente tortuosi che partivano da nessun luogo per arrivare da nessuna parte, anche se si trattava di opere ben realizzate, che dovevano essere costale un impegno immenso e che per giunta si trovavano in ottime condizioni, dato che non venivano quasi utilizzate.

Il limite est della mappa era costituito da un grande fiume, sulla riva ovest del quale si trovava la meta della spedizione, ormai indicata comunemente da una croce rossa. La grande pianura che andava da quel fiume ai Grandi Monti di Ghiaccio era tagliata circa a metà da un altro largo corso d'acqua, che scendeva da nord a sud per gettarsi nell'Ho, il fiume che dopo essere passato a meridione dei Grandi Monti di Ghiaccio attraversava poi da est a ovest le Terre Note per raggiungere il mare.

Praticamente il territorio nel quale l'armata di Keerg avrebbe dovuto agire si presentava come un immenso quadrato delimitato a ovest dai Grandi Monti di Ghiaccio, a sud dall'Ho, a est dal fiume che bagnava la città nella quale

tutto faceva credere che dovesse trovarsi la grande macchina magica che andava distrutta, e a nord dalle foreste che si estendevano fino alle regioni costantemente coperte dai ghiacci nelle quali i grandi fiumi della pianura avevano le loro sorgenti.

Se non vi erano strade che facilitavano l'attraversamento della regione, l'unico vero ostacolo naturale che l'esercito avrebbe incontrato lungo il cammino era costituito dal grande fiume che divideva la pianura praticamente a metà, da nord a sud. Brathore non aveva trovato ponti che ne permettessero il passaggio; per attraversarlo esisteva però un mezzo utilizzato comunemente dai laztebi, del quale anche lui e i suoi compagni si erano serviti. Si trattava di immensi animali, molto socievoli, dei quali la corrente lenta del fiume era molto ricca. L'esploratore li aveva battezzati trangori.

In pratica era sufficiente richiamare la loro attenzione, offrirgli qualche cosa da mangiare, aspettare che si avvicinassero e poi salire sulle loro groppe enormi. A quel punto occorreva convincerli con carezze, pacche affettuose e ulteriori doni di cibo a recarsi sulla riva opposta. Per quelle creature si trattava di una specie di gioco, ma la loro presenza risolveva un grosso problema, anche se nel corso dell'attraversamento era ben difficile evitare di bagnarsi completamente. Gli animali erano infatti scherzosi e giocherelloni. Durante il tragitto, per il quale si impiegava quasi un'ora, si immergevano alcune volte di almeno una o due braccia, per il puro divertimento che provavano nel sentire agitarsi sul dorso quelli che trasportavano.

Un problema veniva dalla presenza di alcune città laztebe, particolarmente di una, che si trovava a poche migliaia di passi dal luogo dove con ogni probabilità l'esercito sarebbe sbucato nella pianura dopo l'attraversamento delle Grandi Montagne di Ghiaccio. Brathore era sicuro di aver individuato tutte le maggiori città laztebe presenti nella zona e su quella base Keerg aveva tracciato un percorso di marcia che, passando a nord, le aggirava, in modo da non dover affrontare concentramenti nemici se non quando questo fosse risultato assolutamente inevitabile.

La prima città, ai piedi delle montagne, risultava comunque sul percorso ed era anche impossibile immaginare di passarci vicino durante la notte, lasciandosela alle spalle. Il pericolo costituito da una grossa massa lazteba proprio dietro all'esercito e capace di lanciarsi al suo inseguimento bloccando ogni via di ritirata sarebbe stato eccessivo.

Keerg era cosciente di quale fosse la soluzione del problema, ma questo

non lo lasciava tranquillo. Non faceva parte della sua natura il ricorso alla forza nella maniera più brutale e indiscriminata, ugualmente si sentiva pesare addosso la responsabilità completa del successo della missione e della salvezza di tutti quelli che vi avrebbero partecipato.

La stagione delle piogge finì, in montagna smise di nevicare e arrivò la grande festa della bina verde di mecar, durante la quale si beveva quella prodotta con l'acqua purissima che arrivava abbondante dai torrenti ingrossati dal primo disgelo. L'esercito era ormai tutto raccolto nell'accampamento di Vara-hor e i maghi avevano acceso un grande fuoco freddo, che bruciava giorno e notte senza disperdere calore, ma trasferendolo nella grande piramide di pietre che era stata alzata a est della palizzata.

Keerg passava le giornate in lunghe riunioni con i comandanti dei vari reparti per concordare i particolari della spedizione, soprattutto per quanto riguardava la prima e decisiva parte, che sarebbe consistita nell'attraversamento dei Grandi Monti di Ghiaccio. A quegli incontri partecipavano, con i loro immediati sottoposti, il Primo e il Secondo Custode, che comandavano gli imperiali, Horton-Horton, generale dei nani picchieri, che non si presentava mai senza almeno uno dei suoi comandami di reggimento, il Signore di Qinteren. che aveva raggiunto l'accampamento alla testa dei guzzieri del sud, e la Principessa Anidria, costantemente avvolta nella sua yonnassa. Nonostante questo la bellezza del suo corpo appariva inspiegabilmente evidente a tutti i presenti.

I problemi da risolvere erano immensi, dovuti in gran parte al fatto che solo i nani picchieri, e in minima parte gli imperiali, avevano esperienza di montagna. Il tempo, che fino a qualche settimana prima sembrava abbondante, adesso mancava per completare tutti i preparativi. Ormai il sentiero per il castello di Ronha era aperto ed era iniziato un fitto viavai di messaggeri ed esploratori fra l'accampamento, e quel posto di osservazione avanzato, dal quale partivano quotidiane missioni per verificare la situazione dei passi.

I nani picchieri che effettuavano le ricognizioni riferivano di una situazione in rapido miglioramento: loro erano già in grado di raggiungere le forcelle più alte e di spingersi oltre, in mezzo alla neve, servendosi delle racchette. Keerg decise infine di recarsi di persona sul posto per valutar e l'opportunità di dare l'ordine per la partenza. L'urgenza di mettersi in marcia per cogliere i laztebi di sorpresa si scontrava con la poca esperienza di quel terreno da parte di una

notevole componente del suo esercito. Le guerriere del deserto non avevano mai conosciuto la neve e Keerg non poteva dimenticare le espressioni di sgomento dei guzzieri quando avevano visto le montagne che avrebbero dovuto attraversare.

Erano passati diversi mesi da quando era stato per l'ultima volta in montagna e aveva trascorso le ultime settimane senza quasi muoversi dall'accampamento di Vara-hor. La lunga e faticosa escursione fu un'esperienza molto più gradevole di quanto non si fosse aspettato. All'inizio, mentre il sentiero ancora relativamente largo saliva circondato da radi tronchi di troffi, la gamba ferita gli aveva dato fastidio, ma con lo sciogliersi dei muscoli il dolore era passato e Keerg aveva continuato a salire assaporando la fatica, sentendo il sudore scivolargli lungo la schiena, fino a raggiungere, senza che fossero necessarie soste per riposarsi, il largo spiazzo che il ponte sospeso collegava alla via per raggiungere il castello di Ronha.

Invece di andare in quella direzione le sue guide, due nani picchieri che vivevano nel castello già da prima che lui vi arrivasse, lo avevamo preceduto lungo una sottile striscia di roccia dove il passaggio costante di esploratori aveva scavato un sentiero nella neve, aggirando così il costone dietro il quale si erano nascosti i laztebi che avevano tagliato il ponte l'anno precedente. Da li una serie di ripidi tornanti li aveva fatti salire di parecchie centinaia di braccia, fino a raggiungere un altipiano completamente innevato in mezzo al quale una pista frequentemente battuta segnalava di nuovo le numerose esplorazioni condotte dai nani picchieri negli ultimi giorni.

Traversato l'altipiano, di un biancore accecante sotto il sole primaverile, dovettero salire di nuovo per un paio d'ore. Era la parte più impegnativa del percorso, anche perché il vento che veniva dalla valle prendeva velocità lungo i canaloni e si abbatteva con forza sul piccolo gruppo, costringendo i suoi componenti ad addossarsi alla parete di roccia quando le folate erano particolarmente violente se non addirittura a sprofondarsi nella neve quando si trovavano in passaggi dove essa si ammonticchiava ai bordi del sentiero.

Finalmente arrivarono a una nuova forcella, dalla quale il vento aveva spazzato ogni traccia di neve. Fermarsi lì sarebbe stato impossibile, ma dopo averla attraversata camminando quasi carponi i nani picchieri condussero Keerg in un anfratto di roccia abbastanza riparato, dal quale era ugualmente possibile vedere le montagne che ancora si alzavano a est. Il sole, ormai giunto alle spalle del gruppetto, le illuminava facendo brillare i grandi nevai.

Da quel punto di osservazione il nano più esperto indicò al Maestro del Ferro quello che secondo lui avrebbe dovuto essere l'ulteriore cammino della spedizione nell'attraversamento delle montagne.

— Siete mai andati oltre questo punto? — chiese Keerg alla guida.

— Sì, ma non di molto; la zona è abbastanza pericolosa.

— A causa delle valanghe, o anche dei laztebi?

— Soprattutto dei laztebi. Hanno una straordinaria resistenza al freddo e già da diversi giorni risalgono la vallata. Guardate… — Indicò con il braccio teso una traccia di fumo, quasi impercettibile, che si levava da un avvallamento lontano, proprio nella direzione nella quale l'esercito avrebbe dovuto avanzare. — Quello è sicuramente uno dei loro fuochi. Fra qualche settimana ce ne saranno parecchi, qualche laztebo comincerà a passare la forcella e a scendere dalla nostra parte in cerca di preda.

— Potrebbero bloccare la nostra avanzata?

— Dipende. Ci sono alcuni passaggi che possono essere tenuti a lungo anche solo da pochi difensori. I laztebi però sono imprevedibili e di solito non amano combattere in posizioni fortificate. Sarebbe insolito che si comportassero così ragionevolmente.

Keerg fece altre domande relative alla difficoltà dell'avanzata e al tempo che essa avrebbe richiesto. Poi ritenne opportuno rientrare; le giornate erano ancora piuttosto corte e non voleva farsi sorprendere dal buio. Sulla via del ritorno, mentre sentiva che il ginocchio cominciava a irrigidirsi, consultò ancora il nano picchiere per avere un suo parere sul tempo che avrebbero avuto nei giorni successivi.

— Domani sarà ancora come oggi — rispose quello. — Forse anche dopodomani, ma in questa stagione il tempo può ancora cambiare. Per essere sicuri di trovare un sereno stabile bisogna aspettare almeno un mese, forse di più.

— Troppo — concluse Keerg, e dentro di sé fissò la partenza per il giorno successivo. Giudicava che attendere ancora sarebbe stato più dannoso che inutile.

Tornato all'accampamento convocò i comandanti dei vari reparti del suo esercito e annunciò la partenza per l'alba del giorno seguente, secondo l'ordine di marcia clic era stato da tempo studiato.

Abbracciati alle pietre di calore

Per primi, mentre era ancora praticamente buio, si misero in cammino due lerci del secondo reggimento dei nani picchieri. Costituivano l'avanguardia dell'armata e avevano il compito di liberare il cammino dall'eventuale presenza di laztebi.

Partirono in silenzio, le lunghe picche in spalla e uno zaino con dentro i viveri necessari per mangiare una settimana. Gli alfieri portavano le bandiere arrotolate sulle aste e chiuse nelle loro custodie di pelle, le pive e i tamburi erano invece dentro borse di stoffa e i musicisti li avevano fissati sopra gli zaini.

I nani picchieri, mentre passavano accanto alla piramide dei sassi di calore, ne prendevano uno ciascuno e se lo infilavano nelle pieghe del giabbetto. Grazie alla magia che era stata lanciata le pietre avevano immagazzinato il calore del fuoco che per giorni era rimasto acceso vicino a loro e lo restituivano lentamente. Per giorni sarebbero rimaste tiepide; un aiuto prezioso per superare le fredde notti di montagna alle quali l'esercito andava incontro.

Dietro ai terci dell'avanguardia si mossero i nani picchieri addetti a sistemare il sentiero nei passaggi più difficili. Il lavoro era già stato fallo nel tratto che arrivava fino alla forcella che Keerg aveva raggiunto il giorno precedente, ma da lì in poi era logico prevedere che ci sarebbero stati da effettuare parecchi interventi, con grande rapidità.

Cominciava ad albeggiare quando si mossero, guidati dal Secondo Custode, i due reparti nei quali erano stati organizzati gli imperiali a piedi. Costituivano l'élite dell'esercito ed erano stati sistemati in quella posizione nella colonna che avrebbe affrontato le Grandi Montagne di Ghiaccio nel caso che ci fosse stato bisogno di un intervento deciso per aprirsi la strada. Keerg era stato a lungo in dubbio se incamminarsi con loro oppure se assistere alla partenza di tutto l'esercito prima di prendere anche lui la via delle montagne. Alla fine si era deciso per la seconda ipotesi.

Si sarebbe sentito più tranquillo vedendo che tutto funzionava come previsto, e inoltre pensava che la presenza del comandante in un momento così significativo avrebbe sollevato il morale di tutti in vista della prova che aspettava l'esercito. Restò per ore in piedi, davanti alla piramide di pietre che

andava via via riducendosi, a osservare il lento passaggio dei vari contingenti. Al suo fianco stavano i componenti del suo ridottissimo stato maggiore: Tarav-Tarav e Brathore, oltre a dieci nani picchieri del primo reggimento come guardia del corpo.

Dietro agli imperiali passarono i guzzieri del sud. Infagottati in abiti pesanti che non erano abituati a portare tenevano ciascuno per le briglie il proprio guz, con i corti ma potenti archi infilati in faretre da sella. Keerg sapeva che per quegli animali la traversata sarebbe stata durissima, ma non c'era scelta. Aveva messo nel conto che ne arrivassero in territorio laztebo meno di quanti ne partivano in quel momento.

Poi fu la volta del primo e del secondo reggimento dei nani picchieri. Sfilarono ordinati, lanciando grida di saluto quando passavano davanti a Keerg nella giornata che avanzava, chiara di una luminosità primaverile. Questo nonostante che oltre alle armi e ai propri bagagli si fossero dovuti caricare sulle spalle i pezzi delle armi pesanti che una volta superate le montagne sarebbero state rimontate per costituire l'artiglieria dell'armata. Una lunga fila di barralli che portasse il carico avrebbe allungato troppo la teoria che si stava mettendo in movimento, per questo si era scelta l'unica soluzione alternativa esistente, dato che i nani erano i soli in grado di portare un carico simile lungo un percorso così impegnativo. Ai balestrieri che accompagnavano sempre i picchieri in combattimento c agli addetti alle armi pesanti erano stati affidati i guz, che una volta completata la traversata delle Grandi Montagne di Ghiaccio avrebbero trainato le balliste e le catapulte a torsione, una volta rimontate.

Dietro ancora si mossero gli imperiali montati e poi le guerriere del deserto. Ciascuno di loro teneva il proprio guz per le briglie. Infine, quando il sole era già vicino allo zenit sfilarono i nani picchieri del terzo e del quarto reggimento, anch'essi carichi di un bagaglio supplementare. A loro era stato affidato il trasporto dei viveri e dei carri, smontati come le armi pesanti e che solo dopo che la traversata fosse stata compiuta avrebbero potuto svolgere la loro funzione. Per il momento rappresentavano un ulteriore elemento di impaccio per l'armata.

A nessuno sfuggiva che quei carri avrebbero rappresentato anche l'unica speranza di salvezza per tutti quelli che fossero stati feriti in territorio laztebo. La loro era un'armata nella quale chi rimaneva indietro non aveva nessuna prospettiva che non fosse quella di cadere in mano ai nemici, che facevano

prigionieri solo per il piacere di torturarli.

Anche i picchieri del terzo e del quarto reggimento lanciavano grida di saluto mentre passavano perfettamente inquadrati davanti a Keerg, ma a lui non sfuggiva la preoccupazione e quasi il timore che si percepivano attorno all'esercito in marcia verso le altissime montagne che tutti vedevano incombere su di loro. Esse non erano che il primo dei feroci avversari che avrebbero dovuto affrontare.

Quando anche l'ultimo dei balestrieri al seguilo del quarto reggimento fu passato reggendo per le briglie un guz, Keerg si avvicinò ai resti della piramide di sassi, ormai ridotta a qualche stento mucchietto, raccolse una pietra di calore e se la mise sotto il giabbetto della divisa da imperiale che indossava, come d'abitudine. Poi s'incamminò di buon passo, seguito da Brathore, Tarav-Tarav e la piccola scoria a risalire la lunghissima teoria che il suo esercito formava.

Come aveva immaginato e temuto, la marcia procedeva lentissima e la coda della colonna era costretta a frequenti soste, a volte anche lunghe. Era sufficiente che un uomo, un nano o una donna si fermassero un attimo per una ragione qualsiasi o mettessero un piede in fallo per bloccare quelli che li seguivano, e solo con difficoltà il cammino poteva essere ripreso.

Nel primo tratto, ancora non troppo ripido, il sentiero era abbastanza largo e Keerg riuscì a muoversi speditamente, superando i nani picchieri che avanzavano in fila indiana carichi di sacchi di gallette di mecar e di pezzi di carro dalle forme a volte incomprensibili, appoggiandosi alle picche come a dei bastoni. Avanzare più rapidamente dell'esercito in movimento divenne molto difficile quando iniziò la salita vera e propria, il tracciato del sentiero si ridusse a poco più di due palmi di larghezza e iniziarono ripidi tornanti lungo i quali la truppa si affollava nel suo cammino sempre interrotto da un costante accavallarsi di piccolissimi incidenti. A complicare il movimento, rendendolo a volte pericoloso, dall'alto precipitava a valle una cascata di pietrisco smosso dalle migliaia di piedi c di zampe inesperte che percorrevano il sentiero.

Di tanto in tanto si udiva un'imprecazione o un grido di protesta, subito zittito da quanti ricordavano le innumerevoli raccomandazioni al silenzio che erano state fatte per scongiurare il pericolo di slavine e valanghe. I guz, soprattutto quelli degli uomini del sud e delle guerriere dei nomadi del deserto, che spesso combattevano a piedi ma si spostavano su splendidi animali dal rado pelo chiaro, sopportavano molto male quella situazione.

Alcuni, che si voltavano e guardavano a valle, si spaventavano per l'abisso che vedevano e si bloccavano in mezzo al sentiero. Occorrevano allora gli sforzi congiunti di parecchie persone, oltre a decise frustate nelle loro tozze gambe, per convincerli a riprendere il cammino. Fin dal primo giorno alcuni animali dovettero essere abbattuti, nonostante le violente proteste dei loro proprietari.

Obbedendo agli ordini, quando scese la notte la lunghissima colonna si fermò e ognuno dovette sistemarsi dove si trovava per mangiare un po' del cibo che aveva con sé e poi avvolgerei noi mantello o nella yonnassa e accoccolarsi stringendo la pietra di calore che aveva raccolto al momento della partenza. Per tenersi in forze tutti erano stati autorizzati a far ricorso alla propria dotazione di zeo, che potevano masticare nell'attesa di addormentarsi. La marcia era stata così lenta che non solo i nani picchieri del terzo e del quarto reggimento con i loro balestrieri, ma anche buona parte delle donne guerriere dovettero sistemarsi lungo i tornanti della prima parete che l'esercito aveva affrontato.

Nel buio, alla luce tremante delle lampade a vuz che erano state accese per consumare la cena di fortuna, Keerg continuò a risalire lungo il sentiero, scavalcando quelli che erano distesi a terra ed evitando di farsi spingere nel baratro da guz innervositi dalla posizione nella quale si erano dovuti fermare. Solo a notte fonda raggiunse il Secondo Custode e gli imperiali; da lui ebbe notizie dei nani picchieri dell'avanguardia e dei lavori che quelli che li seguivano stavano eseguendo per migliorare il sentiero lungo il quale l'esercito avanzava.

Era stata raggiunta la forcella e alle primi luci dell'alba i picchieri che vi si trovavano si sarebbero inoltrati in quello che andava considerato territorio nemico. I nani stavano facendo la loro parte e i rallentamenti che la marcia dell'annata subiva non erano più gravi di quelli previsti.

Ricevute queste notizie Keerg si lasciò vincere dalla stanchezza e trovato un anfratto fra le rocce sufficientemente riparato e non troppo scomodo si avvolse nel mantello, ringraziando il mago che aveva compiuto l'incantesimo delle pietre di calore. La zeo, che ormai masticava da qualche ora, gli aveva bruciato il palalo e tolto ogni traccia di appetito.

Fu svegliato dalle grida e quando si sfilò dalla testa il cappuccio del mantello vide che le ultime stelle non erano ancora scomparse da un cielo per fortuna ancora limpido. La luna rossa e quella gialla erano molto vicine, quasi

tramontate dietro le cime delle montagne verso nord, i cui ghiacciai riflettevano debolmente la loro luce colorata.

Il freddo era intenso e sembrava ferire la pelle del viso, tanto che ebbe la tentazione di tirarsi di nuovo il cappuccio sugli occhi e di rimettersi a dormire, godendosi il tepore che la pietra di calore gli trasmetteva al tronco. Si alzò invece in piedi, sentendo subito una fitta più intensa del solito al ginocchio sinistro, causata dal freddo e dalla scomodità della posizione nella quale era rimasto le poche ore che aveva riposato.

Brathore, Tarav-Tarav e i nani picchieri della scorta, tranne i due che stavano facendo il loro turno di guardia, erano ancora distesi a terra, ma dai loro movimenti Keerg capì che si stavano svegliando. D'altronde la luce cominciava a farsi più intensa, mentre le grida che lo avevano svegliato e che erano indirizzate agli uomini dei reparti che bivaccavano nei pressi si facevano più decise, a dispetto di ogni raccomandazione riguardo ai pericoli delle valanghe.

Fu un risveglio faticoso e penoso. L'esercito cominciava a contare i suoi primi morti, non solo fra i guz. Il freddo della notte era stato tale che un movimento inconsulto con il quale ci si liberava dalla protezione del mantello poteva risultare fatale, e lo era stato per alcuni guzzieri del sud e per una donna guerriera, troppo abituati al clima caldo nel quale erano sempre vissuti per comportarsi con la prudenza che la montagna richiedeva.

Speditamente per quanto era possibile la marcia riprese e Keerg, alla testa del primo reparto degli imperiali, raggiunse la forcella poco dopo mezzogiorno. Il passaggio era stato attrezzato dai nani picchieri del secondo reggimento. Avevano teso una grossa corda di pun alla quale chi transitava poteva sorreggersi e l'avevano fissata con una serie di ganci piantali nelle crepe della roccia. Sempre nella roccia, sfruttandone sapientemente le venature, etano stati scavati rudimentali scalini sui quali zampe e piedi potevano trovare un appoggio sicuro. Nonostante tutto questo l'attraversamento della forcella risultava ancora molto disagevole, anche a causa del forte vento gelato che soffiava dal nord, a raffiche improvvise.

Keerg decise di fermarsi in quel punto per assistere al passaggio dell'esercito, nella speranza che la sua presenza potesse rincuorare gli uomini e le donne in cammino. Horton-Horton, che aveva raggiunto la forcella insieme ai terci di nani picchieri dell'avanguardia, era con lui, anch'egli avvolto in un mantello di spesso emur lungo quasi fino a terra.

Gli imperiali superarono il passaggio senza problemi, muovendosi spediti negli ampi mantelli grigi. Ben diverso fu per i guzzieri del deserto. Né loro né i loro animali avevano nessuna esperienza della montagna e del clima in quota. Il freddo li costringeva a indossare abiti pesanti, ma la scarsa abitudine a indossarli li rendeva goffi e impacciati. I guz erano terrorizzati dagli abissi che si spalancavano ai lati del passaggio e le pietre appuntite che ingombravano il sentiero avevano rovinato le loro zampe, avvezze al terreno di pianura. Per proteggerle erano state fasciate alla partenza in strisce di cohraht grezzo, ma lo sfregamento le aveva presto stracciate e non c'era la possibilità di sostituirle.

Arrivati davanti a quell'ostacolo ulteriore, dietro il quale vedevano il vuoto, i guz si rifiutavano di proseguire ed era necessario trasportarli quasi di peso dall'altra parte della forcella, con gravissimi rischi per loro e per chi li costringeva a muoversi. Gli incidenti furono numerosi, soprattutto all'inizio, prima che per rendere più spedito il transito in quel punto delicato si facesse intervenire un gruppo di nani picchieri capace di dare velocità e sicurezza alle operazioni.

Occorse del tempo, ma furono predisposte delle imbracature di sicurezza, sia per gli uomini sia per gli animali, e questo dette finalmente una certa rapidità ai movimenti di tutti, che adesso erano meno spaventati dall'idea di precipitare nel vuoto. Sicuramente parecchie vite furono salvate. Ugualmente la lentezza con la quale avveniva l'attraversamento restava avvilente, ma il passaggio era quello e poteva essere effettuato da un solo uomo o un solo animale per volta.

Quando si fece buio neppure la metà dei guzzieri aveva superato la forcella e Keerg, diversamente da com'era stato previsto, ordinò che non ci si fermasse ma si continuasse l'attraversamento anche di notte, alla luce tremolante delle fiaccole, pur con i rischi che questo comportava. Andarono persi più di dieci guz, e anche tre uomini del sud e una guerriera del deserto precipitarono nel buio per andare a sfracellarsi centinaia di braccia più sotto su rocce e pietraie, ma all'alba il primo reggimento nani picchieri iniziava a sua volta l'altra versamento. Pur se appesantiti dal carico che ciascuno di loro doveva portare, i nani si muovevano sicuri sui gradini di roccia e passarono veloci.

Keerg non aveva dormito, era stanco e infreddolito, si sentiva la bocca bruciare per la zeo masticata quasi senza interruzione mentre il dolore del

ginocchio gli risaliva lungo la gamba fino al fianco. Ma non era il momento di riposarsi, con la testa della colonna che avanzava in un territorio ostile, nel quale i laztebi erano sicuramente presenti e dove potevano sorgere ostacoli imprevisti a ogni momento. Si mise allora in bocca un altro tocco di zeo e s'incamminò verso la valle, sopravanzando i nani picchieri e raggiungendo presto i guzzieri del sud, la cui marcia proseguiva penosamente lungo un sentiero in quota scavato nella neve alta quasi due braccia.

Era quasi mezzogiorno quando si incontrò con il comandante dell'avanguardia, un giovane ufficiale dei nani picchieri dai lunghi baffi biondi piegati all'ingiù, che arrivavano tiri sotto il mento. Da lui seppe che gli scontri con bande di laztebi. mai composte da più di dieci elementi, si facevano frequenti, anche se di solito si risolvevano quasi subito con la fuga precipitosa dei nemici, la cui sorpresa nell'incontrare forti contingenti di nani picchieri in quella zona si trasformava quasi subito in terrore. Le pattuglie avanzate si erano spinte molto avanti e avevano individuato un'ampia vallata ben esposta a sud nella quale l'esercito avrebbe potuto raccogliersi prima di iniziare la discesa verso le grandi pianure dell'est.

Dall'alto di uno dei valichi alcuni nani picchieri erano anche riusciti a scorgere la città dei laztebi della cui esistenza Keerg aveva avuto notizia da Brathore. Anche da lontano era stato possibile distinguere le altissime torri di cui il custode aveva parlato, dalla sommità delle quali si alzavano pennacchi di fumo nerissimo che avvolgeva tutti gli edifici e buona parte della campagna circostante in una cappa scura.

Da dove si trovava, il Maestro del Ferro poteva osservare bene la sottile litica nera del suo esercito che avanzava prima in mezzo alla neve e poi attraverso una cengia sottile che tagliava una parete così ripida da essere rimasta completamente scoperta. Dopo di essa la marcia proseguiva con lunghi tornanti in discesa che portavano a una stretta valle scavata da un torrente sul bordo del quale il sentiero sistemato dai nani picchieri permetteva di procedere spediti. La forcella rimaneva coperta dal fianco di una montagna, ma l'amplificatore di vista gli permise di distinguere le prime guerriere del deserto, avvolte nelle yonnasse gonfiate dal vento gelido che avanzavano in mezzo alla neve.

Lentamente, tutto procedeva. Il posto d'osservazione individuato dal comandante dell'avanguardia era così favorevole che Keerg vi si trattenne per il resto della giornata. A sera solo l'ultimo reggimento dei nani picchieri

doveva ancora superare la forcella. Fu passata voce di fermarsi di nuovo e di sistemarsi come meglio possibile per la notte. Un'altra volta lungo tutta l'interminabile fila dell'esercito che avanzava incolonnato si accesero le lucette delle lampade a vuz attorno alle quali veniva consumato un poco del cibo disponibile prima di affrontare i rigori della notte con l'esile sostegno delle pietre di calore.

Mentre era ancora buio la sveglia arrivò dal cupo rimbombo di pietre che rovinavano a valle. Presto il suono si mescolò con grida di terrore e di dolore. Quasi nessuno riusciva a rendersi conto di cosa stesse accadendo. Passò una mezz'ora di angoscia e spavento, di consultazioni precipitose e inutili scambi di messaggi prima che l'arrivo della luce del giorno permettesse di rendersi conto che era in corso un attacco laztebo condotto di notte, contro le abitudini di quel popolo, e con una tecnica imprevista.

Quando la marcia si era arrestata, la sera precedente, le donne guerriere del deserto si erano trovate sulla sottile cengia che attraversava in diagonale una parete a strapiombo. I primi chiarori del giorno permettevano adesso di vedere che un gruppo d i laztebi era riuscito a scalare la montagna e a raggiungere la sommità della parete. Da lì aveva iniziato un fitto lancio di sassi di ogni dimensione verso le donne e gli animali che si trovavano accalcati sul sentiero.

Gridando di soddisfazione i laztebi facevano rotolare verso il basso pietre e massi di tutte le dimensioni; non prendevano la mira, cercavano solo di lanciarne quanti più possibile. I proiettili precipitavano rimbalzando e prendendo velocità, spesso trascinando nuove pietre nella caduta fino a formare piccole valanghe, e si abbattevano sul sentiero senza che fosse possibile scansarli. Le donne guerriere si erano appiattite contro la parete rocciosa per offrire meno bersaglio possibile a tutto quello che precipitava loro addosso. I guz erano invece in preda a un terrore assoluto, ansimavano a pieni polmoni cercando scampo da quella pioggia mortale. Correvano sulla stretta cengia nonostante gli sforzi per calmarli compiuti dalle donne, anche a rischio della loro stessa vita. Parecchi animali venivano centrati dalle pietre e gettati nel vuoto, altri cadevano da soli nel precipizio a causa dei loro movimenti inconsulti. Di tanto in tanto si vedeva anche qualche yonnassa aprirsi durante la rapida discesa nel vuoto che conduceva alla morte.

Keerg era pietrificato dall'orrore. Anche se le perdite non erano ancora tali da mettere in pericolo l'esito della spedizione, l'esercito intero si trovava in

una situazione disperata, tagliato in due e bloccalo in mezzo al gelo, a rischio che qualche messaggero inviato a valle o il semplice frastuono richiamassero torme di laztebi a combattere fra quelle montagne una battaglia per la quale le truppe imperiali non erano assolutamente preparate. Ma la semplice sosta di qualche giorno a quell'altezza e quella temperatura, con le pietre di calore che esaurivano il loro effetto mentre cibo e zeo venivano a mancare, poteva risultare fatale. Un centinaio di laztebi in posizione favorevole rischiava di compromettere i destini dell'Impero.

Torav-Torav dovette scuotergli una spalla per richiamare la sua attenzione.

— Guarda — disse.

Keerg non riusciva a vedere niente nella direzione che il nano gli indicava con il braccio.

— Dove? — chiese meccanicamente.

— Lì, a mezza costa, dove c'è quella specie di picco bianco, a sinistra dell'ombra di quella doppia punta di neve.

Grazie a quelle indicazioni Keerg poté scorgere allora qualche puntino nero in movimento, che si stagliava fra la neve e il cielo e formava una linea che appariva e scompariva dietro il costone. Inforcò l'amplificatore di vista e poté allora vedere che si trattava di nani picchieri del quarto reggimento, come si capiva dagli ampi risvolti celesti del loro pesanti giacconi di pelo.

Avanzavano a fatica, lentamente, sprofondati nella neve fino alla vita. Non portavano le picche, che in quella situazione sarebbero state un impaccio eccessivo. Con lo schianto dei massi scagliati dai laztebi, i versi dei guz e le grida di dolore delle donne guerriere che gli arrivavano rimbalzando nelle gole di montagna dove si spezzavano in echi impressionanti, Keerg continuò a seguire per quasi un'ora quella risalita lenta e faticosa, che procedeva con tenacia.

I laztebi si spostavano con velocità sorprendente da una parte all'altra della cresta dove si trovavano in modo da impedire alle donne guerriere di sfuggire ai colpi abbandonando la zona sottoposta ai loro tiri. Non avevano pensato però a garantirsi una copertura alle spalle: immaginavano che la loro posizione fosse assolutamente sicura e risultasse irraggiungibile per i nemici.

I nani picchieri giunsero loro addosso all'improvviso, come sorgendo dal nulla. Impugnavano con le mani guantate i loro coltellacci per il combattimento ravvicinato e i piccoli scudi rotondi, che quand'erano armati delle lunghe picche portavano legati a protezione della spalla sinistra. La

sorpresa conquistò loro un vantaggio iniziale decisivo. Più di venti laztebi furono abbattuti o scagliati nel vuoto senza che potessero neppure rendersi conto di quello che avveniva. Gli altri riuscirono a mettere mano alle grosse scimitarre a doppia punta che portavano al fianco. Mentre sulla cima della montagna si svolgeva una mischia furibonda le donne guerriere coglievano l'occasione per lasciare il più rapidamente possibile la zona di sentiero esposta.

Pur con l'ausilio dell'amplificatore di vista, Keerg poteva capire poco di quello che avveniva sulla vetta. Le figure dei nani picchieri e dei laztebi apparivano e sparivano dalla vista, avvolte nel turbinio della neve che sollevavano. Aveva però fiducia nelle capacità di combattimento dei suoi. Gli parve di vedere, e in seguito gli fu confermato, che lo scontro vero e proprio durasse pochissimo.

Come spesso accadeva i laztebi passarono improvvisamente dal furore aggressivo al terrore e tentarono di darsi alla fuga, inseguiti dai picchieri. La maggior altezza gli dava una migliore facilità di movimento in mezzo alla neve, ma il loro disordine fece sì che molti cadessero sotto i colpi dei coltellacci dei nani e parecchi altri precipitassero in uno dei tanti burroni che si aprivano attorno alla cima della montagna, spesso nascosti da un leggero strato di neve. In pochissimi riuscirono a fuggire. Un solo nano picchiere perse la vita, ferito da un colpo di scimitarra che gli aveva quasi staccato un avambraccio, morì mentre i compagni Io trasportavano verso il basso.

A sera l'esercito era raccolto nella piana dalla quale avrebbe iniziato la discesa finale verso le Terre dell'Est. Anche se la sua decisione rappresentava certamente un'imprudenza, Keerg autorizzò l'armala stanca e semi-congelata ad accendere dei fuochi con la vegetazione che cresceva lì intorno, favorita dall'esposizione a sud del terreno. Sperava che dalla pianura non fosse possibile scorgete la costellazione di punti luminosi nel buio e non si sentiva di infliggere al proprio esercito una quarta notte di gelo assoluto con le pietre di calore come unica difesa. Sapeva che i morti per congelamento si contavano già a decine. Per parte sua si accollò la fatica di iniziare la discesa a valle, nel buio, accompagnato dai picchieri che avevano tracciato il sentiero, in modo da rendersi conto quanto prima delle dimensioni e delle difese della città lazteba che sapeva di avere davanti.

All'alba, provalo dalla stanchezza ma soddisfatto per il superamento del primo ostacolo, raggiunse la pianura. Proseguì verso la città, accompagnato

solo da Tarav-Tarav, da Brathore e da dieci nani, Un gruppo così ristretto era più difficile da individuare. La mancanza dei guz, che avrebbero offerto una possibilità di fuga nel caso che fossero stati intercettati, li costringeva a muoversi con grande circospezione. Allenti a non farsi scorgere raggiunsero infine la sommità di una collinetta, dall'alto della quale godevano di un'ottima visuale anche mantenendosi al riparo di un boschetto di noe.

Il paesaggio attorno alla città era quanto di più incomprensibile e disordinalo Keerg avesse mai visto. I campi arati erano numerosi, ma in nessuno i solchi erano tracciati come in quello vicino. Alcuni erano circolari ed erano stati lavorali a forma di una grande spirale, altri avevano margini estremamente irregolari e l'aratro aveva proceduto seguendo i contorni di quegli irragionevoli confini, altri ancora erano stati lavorali più volte, così da risultare coperti da una fitta rete di solchi che si intersecavano.

Molta terra era lasciata in abbandono, anche quand'era evidente che in uri passato recente era stata coltivata. Si vedevano i bulbi di mecar occhieggiare in mezzo alle erbacce e si capiva che avrebbero prodotto fruiti stentati. Qua e là si scorgevano persino dei filari ben ordinati della pianta del carrone, che con ogni evidenza così a nord sarebbe riuscita appena a vivere, risultando però incapace di dare frutti. Dei doglioni vagavano liberi, cibandosi di quello che preferivano, salvo restare incomprensibilmente esclusi da alcuni recintatissimi campi di frug, che nelle Terre Note costituiva il loro cibo abituale.

La città lazteba aveva le stesse caratteristiche della campagna che la circondava. Verso nord si apriva una grande porta, fiancheggiata da due possenti torri di pietra scura, ai lati di ciascuna delle quali mura altrettanto poderose proseguivano per poche decine di passi. Da lì le difese continuavano in mattoni sbrecciati e sconnessi, per divenire quindi una semplice staccionata di legno, nella quale si aprivano passaggi di ogni tipo. Da questi transitava la maggior parte del traffico in entrata e in uscita dalla città, costituito da laztebi con indosso i loro caratteristici bragoni rosso mattone che entravano quasi tutti portando pesanti sacchi sulle spalle e si allontanavano riportandoli vuoti.

Pochi di loro si muovevano a dorso di guz, rarissimi i carri, trainati da pariglie di bomp e anch'essi colmi di sacchi scuri dovevano passare dalla grande porta. Questo li costringeva a un lungo giro attorno alla città, dato che nella larghissima maggioranza provenivano da sud-ovest. Poiché non c'erano

strade vere e proprie il movimento si svolgeva senza alcun ordine e quasi dovunque nella campagna si vedevano laztebi in cammino.

Come aveva raccontato Brathore e avevano confermato i nani picchieri dell'avanguardia, la città lazteba, nelle cui vie non si riusciva a riconoscere nessun ordine, era dominata da alcune decine di altissime torri di mattoni, alcune circolari altre quadrate, tutte non più larghe di due o tre braccia, dalle quali usciva in continuazione uno spesso fumo nero che il vento sollevava a stento e poi lasciava ricadere in una fastidiosa nebbiolina puzzolente.

Non era ancora metà mattina quando Keerg decise di aver visto abbastanza e si ritirò per non rischiare di essere scoperto da qualcuno dei laztebi che vagava, a volte senza una meta apparente, nella campagna. Tornando verso le montagne si imbatte in una pattuglia di imperiali a dorso di guz. Il primo custode aveva infatti organizzato uno schieramento protettivo attorno all'accampamento che si stava riorganizzando nella forma di quello di Varahor man mano che i vari reparti arrivavano alla fine della discesa e completavano l'attraversamento delle Grandi Montagne di Ghiaccio.

Animali spiritosi

Ci volle buona parte della notte perché anche il terzo e il quatto reggimento di nani picchieri, che chiudevano la lunghissima colonna dell'armata in marcia, raggiungessero le zone assegnate nell'accampamento, e per loro ci furono solo poche ore di sonno. Keerg aveva ordinato che già prima dell'alba iniziasse il movimento che doveva portare l'esercito a investire la città lazteba.

Gli imperiali montati su guz si mossero verso est, seguili dai guzzieri del deserto; un lungo giro li avrebbe portati oltre la città, in modo da essere nella posizione giusta per intercettare i fuggiaschi. Il primo e il terzo reggimento di nani picchieri si diressero invece verso l'obbiettivo dell'attacco seguendo il percorso più breve. A loro sarebbe spettato il compito dell'assalto vero e proprio, mentre i nani del secondo reggimento lavoravano al montaggio delle anni pesanti che avevano trasportato a spalla oltre i Grandi Monti di Ghiaccio e quelli del quarto reggimento tacevano lo stesso con i carri destinati al trasporto dei viveri.

Le guerriere del deserto vennero tenute in riserva, Erano quelle che avevano sopportato i maggiori disagi e subito le perdite più pesanti durante la traversata. Keerg volle concedere loro un periodo di riposo, anche se necessariamente breve, per rimettersi in forze. Anidria sostenne che le sue guerriere non ne avevano il minimo bisogno, ma il comandante non ritenne che ci fosse una stretta necessità della loro presenza in prima linea e fu irremovibile.

La nebbia della prima mattina non si era ancora alzata completamente dai campi quando i nani picchieri furono pronti per l'assalto alla città. Allineati per terci, con le grandi bandiere sventolanti sopra le file ordinale delle loro giacche rosse, i cappelli dalle larghe tese con le lunghe piume colorate e i pantaloni dagli ampi sbuffi, i nani scattarono avanti nella piccola corsa non appena udirono il suono delle pive e dei tamburi che ritmavano il passo.

I laztebi che erano in città impiegarono pochi minuti per rendersi conto di quello che accadeva. Quasi fin dall'inizio dell'attacco si cominciò a scorgere grande animazione di esseri in armi fra le case e dietro la sottile palizzata che ne costituiva l'unica difesa per la maggior parte del perimetro. La grande maggioranza dei difensori però, invece di precipitarsi al malconcio steccato

verso il quale con ogni evidenza era diretto l'attacco dei nani picchieri, correva In direzione della grande porta di pietra, delle alte torri e dei possenti tratti di mura che la proteggevano.

La difesa della palizzata risultò quindi così debole e disorganizzata che i nani picchieri la travolsero di slancio. Fu lanciato qualche sasso volante, con il suo contorno di scoppi e di fumo pestilenziale, qualche attaccante fu ferito da buchi scagliati da breve distanza e anche qualche fendente di scimitarra andò a segno, ma l'ondata di casacche rosse penetrò nella città praticamente senza Incontrare resistenza. Furono la forma stessa degli edifici e la loro organizzazione, oltre al tanfo atroce che riempiva l'aria, a bloccarli.

Abituati all'ordine e a combattere in formazioni chiuse, i nani picchieri si trovavano molto a disagio in quelle vie curve, a volte cieche, che si allargavano e si restringevano senza apparente ragione. Entravano con facilità nelle case, spesso senza neppure le porte, per stanarne gli abitanti, ma la loro architettura li respingeva. In pratica gli angoli retti e le curve regolari non esistevano, le mura erano storte, i pavimenti traballanti, le finestre avevano forme irregolari e nessuna abitazione ne aveva due uguali. I mobili, distribuiti senza nessun ordine, erano di forme strane e la funzione di alcuni era incomprensibile. Dappertutto dominava un soffocante puzzo di feci, di orina e di avanzi in putrefazione; nei luoghi chiusi l'aria a volte era irrespirabile.

I picchieri che penetrarono nei grandi edifici alla base delle alte torri fumanti che dominavano la città trovarono addirittura ambienti da orrore. Montagne di pietre erano ammucchiate in disordine attorno a immense fornaci dalle cui bocche uscivano ventate roventi. Colate di metallo fuso percorrevano gli ambienti semibui nei quali si aggiravano laztebi dal corpo annerito di fumo, seminudi e grondanti di un sudore giallognolo impastato di fuliggine.

Abbandonate le loro armi lunghe, i nani si aggiravano confusi in quel paesaggio per loro incomprensibile brandendo i loro coltellacci con i quali facevano rabbiosamente a pezzi tutto quello che vedevano muoversi. All'inizio dei combattimenti non trovarono quasi resistenza e fecero strage degli abitanti delle prime ease che raggiunsero, ma la loro avanzata circospetta ed esitante dette ai laztebi il tempo e il modo di riorganizzarsi. Gruppi sempre più numerosi e decisi di difensori affrontavano ormai gli invasori in una mischia che si allargava in tutta la città. Da fuori le mura Keerg si accorse presto che l'assalto non procedeva come aveva sperato.

Nessun laztebo fuggiva dalla città, mentre il frastuono degli scontri e l'eco delle grida faceva capire che i combattimenti diventavano più feroci, anziché ridursi a un semplice inseguimento.

Il terzo reggimento, del quale non aveva immaginato che sarebbe stato necessario l'intervento, era schierato e pronto all'attacco. Le grandi bandiere variopinte, con i raggi verdi che le contraddistinguevano, sventolavano sopra il perfetto allineamento delle giubbe e dei cappelli piumati. Viste le difficoltà nelle quali si trovava il reggimento che stava conducendo l'assalto alla città, Keerg inviò Brathore da Anidria perché si tenesse pronta a entrare anche lei nella mischia con le sue donne guerriere e fece alzare la bandiera verde, il segnale d'attacco per il terzo reggimento.

Keerg non era contento di impiegare una parte così ampia delle forze di cui disponeva in un'azione minore, ma si rendeva conto di non avere scelta. Non poteva rischiare la sconfitta del primo reggimento nelle strade della città lazteba. Le pive e i tamburi fecero sentire di nuovo le loro note mentre ritmavano il passo veloce e una seconda ondata di nani picchieri si lanciò in avanti.

I laztebi avevano comportamenti imprevedibili. Presi di sorpresa, con la loro città aggredita da un reggimento di nani picchieri determinati e perfettamente organizzati, avevano saputo resistere sino a bloccarli in una serie di combattimenti feroci lungo barricate improvvisate nelle strade, difendendosi dai tetti sbilenchi delle loro case, dall'alto dei quali anche i più piccoli potevano fare la loro parte scagliando tegole e sterco secco su chiunque si avvicinasse. Dovevano essere ormai consapevoli del loro successo e delle difficoltà nelle quali si trovavano i picchieri, in inferiorità numerica se confrontati con tutti gli abitanti della città, compresi i vecchi e i bambini, c costretti a lottare in un ambiente a loro estraneo e quindi ostile.

II semplice suono delle pive e dei tamburi, che dominò ogni altro rumore durante l'avanzata del terzo reggimento che arrivava in soccorso del primo, lit sufficiente a volgerli al panico. In un attimo ogni difesa cessò c si trasformò in un fuggi-fuggi generalizzato.

All'improvviso dalla grande porta spalancata in fretta e furia e da ogni altra apertura disponibile nella grottesca cinta della città uscì una fiumana di laztebi terrorizzati. Alcuni, completamente sconvolti dalla paura, correvano persino verso le casacche verdi del terzo reggimento dei nani picchieri che avanzavano e finirono por infilzarsi quasi da soli sulle punte d'acciaio delle

loro armi. La maggior parte agiva invece con ancora un barlume di ragione e cercava scampo verso est, dalla parte opposta a quella dalla quale proveniva l'attacco, ma furono accolti dai guzzieri del deserto con una pioggia di frecce che li abbatteva senza scampo.

Anche in città i nani picchieri, ripreso lo slancio, non davano quartiere e nella loro furia non fecero attenzione al l'ischio che correvano nel rovesciare lampade accese o nel gettare oggetti di legno nei camini dalle forme bizzarre che trovavano nelle case dove portavano la devastazione. Presto cominciarono a levarsi i primi incendi.

Fuori dalla città i laztebi in fuga correvano come bestie braccate, cambiando direzione senza motivo, di colpo, tutti insieme, inseguiti sempre dappresso dai guzzieri del sud che con le loro frecce li abbattevano a decine.

Qualcuno più abile o più fortunato riusciva a sfuggire a quella caccia, ma neppure per quello c'era scampo. Gli imperiali a dorso di guz facevano buona guardia.

La strage durò tutta la mattina, A mezzogiorno la città era un unico immenso rogo e la campagna attorno era ricoperta da una coltre formata dai corpi senza vita di migliaia di laztebi. Due volte passarono i nani per controllare di non aver lasciato superstiti. Mentre contemplava quella distesa di cadaveri il cui sangue giallastro colorava la terra, Keerg non poté fare a meno di pensare alla piccola Traba-nor, quando giocava nella tenda di Damatria.

— Non so se possiamo andare orgogliosi di quello che abbiamo fatto oggi — confidò Keerg a Brathore nel pomeriggio, davanti alle pire accese sulle quali erano deposte le salme dei nani picchieri caduti che non erano rimaste imprigionate nel grande rogo della città. — È la prima volta che l'Impero attacca i laztebi senza che essi si siano dimostrati aggressivi per primi.

— Non potevamo comportarci diversamente — commentò il custode. — Sarebbe stato un suicidio avanzare lasciandoceli alle spalle.

— È proprio questo che mi fa orrore.

Keerg non volle rinunciare neppure a poche ore di luce e l'esercito si mise in marcia non appena le ceneri dei Caduti si furono raffreddate abbastanza da poter essere raccolte nei sacchetti di pun bianco. Con immensa cura i picchieri li sistemarono su di uno dei carri, che si poteva star certi avrebbero difeso con tutte le loro forze.

Preceduta da uno schermo di imperiali montati su guz, e protetta sul fianco

sud dai guzzieri del deserto, la piccola armata si spostava verso nord-est, in modo da scongiurare il rischio di incontrare altri grossi insediamenti laztebi che ne ostacolassero il movimento. I pericoli in questo senso non erano molti, come aveva riferito Brathore a seguilo della sua ricognizione, la popolazione delle Terre dell'Est era numerosa, ma di solito distribuita in comunità piccole o piccolissime, spesso in stato di latente ostilità fra di loro.

In realtà i laztebi non sembravano avere una concezione definita della proprietà terriera e il loro carattere nomade faceva sì che si spostassero frequentemente da una regione all'altra. La loro attività lavorativa non appariva finalizzata, ma casuale. L'aratura di un campo non veniva falla in previsione di una semina e di un raccolto, ma piuttosto come un gioco d'imitazione degli uomini, del quale ci si poteva stancare in qualunque momento.

In questo mare sociale in continua agitazione si inserivano grumi di sedentarismo, rappresentati da poche città raccolte, a quanto era sembrato a Brathore. attorno a eventi magici capaci di suscitare e indirizzare l'attività di gruppi di laztebi anche molto numerosi. Qualche cosa di simile doveva essere accaduto anche in occasione delle invasioni delle Terre Note, quando erano penetrale nei suoi confini orde immense di laztebi, equipaggiate con strumenti magici di grande efficacia.

Gli imperiali a dorso di guz non avevano difficoltà a sgomberare il cammino dell'esercito da ogni traccia di quella popolazione disorganizzata, ne mancavano le occasioni di procurarsi del cibo: il mecar era abbondante, anche se scadente, mentre parecchi doglioni si aggiravano assolutamente bradi. Così non era necessario intaccare le preziose riserve portate dalle Terre Note. I problemi venivano piuttosto dall'assoluta insensatezza del sistema viario. Le strade non mancavano, ma invece di costituire un complesso coerente attraverso il quale muoversi agevolmente in una determinata direzione, apparivano come i frammenti di una rete incompiuta e dalla forma incomprensibile.

Le armi pesanti dell'annata e i cani con i viveri erano costretti a continue deviazioni lungo sentieri appena tracciati o addirittura a muoversi direttamente in mezzo ai prati e ai campi, dove le grosse mote rischiavano di affondare, mentre i guz stessi rimanevano con le zampe bloccate nel terreno allentato. Allora era necessario che decine di nani picchieri si mettessero al lavoro per liberare i cani e le balestre dalla morsa del fango. Non sempre ci

riuscivano e a volte l'operazione si presentava cosi lunga e laboriosa da indurre gli ufficiali che erano sul posto a decidere di abbandonare il veicolo impantanato pur di non rallentare troppo la marcia. La carenza di guz, molti dei quali erano periti nell'attraversamento delle Grandi Montagne di Ghiaccio, faceva sì che gli animali resi disponibili in quel modo divenissero preziosi per altri traini.

Uopo due giorni e mezzo di cammino verso nord-est l'esercito raggiunse il limite delle terre fertili, abitate dai laztebi. Lì iniziava una foresta di truffi, fitta e inospitale, oltre la quale si trovavano le tene di ghiaccio vere e proprie. Allora la direzione di marcia venne modificata e per altri quattro giorni l'armata si diresse a est, verso il sole il cui splendore durante le ore del mattino costringeva uomini, donne, nani e animali ad avanzare con gli occhi fissi a terra. Attraversavano una regione nella quale gli incontri dell'avanguardia con i laztebi si fecero molto rari e anche le loro abitazioni dalle architetture sghimbesce scomparvero quasi del tutto. La mancanza dì qualunque forma di tracciato stradale fu ampiamente compensata dall'assenza di campi arati, il cui attraversamento aveva costituito il maggior ostacolo per i carri pesanti. La selvaggina non venne a mancare del tutto neppure sul limitare di quella foresta ostile, dai colori smorti che neanche la luce primaverile riusciva a ravvivare, e i guzzieri del sud continuarono a rifornire l'armata di carne fresca, anche se fu necessario integrarla con il ricorso alle scorte di cibo, soprattutto a quelle di mecar, trasportato sui carri.

Nel primo pomeriggio della quarta giornata di cammino verso est gli imperiali dell'avanguardia avvertirono di aver raggiunto un corso d'acqua di dimensioni imponenti. A sera l'intera armata si accampò sulla riva destra di un fiume dal corso regolare e profondo, la cui sponda opposta distava almeno quattromila passi. Da tre ore Keerg percorreva preoccupato la riva in compagnia di Tarav-Tarav, Anidria e Brathore. Quest'ultimo continuava ad assicurare che quando aveva dovuto attraversare, parecchio più a sud, il medesimo fiume non aveva incontrato il minimo problema.

In quell'occasione era stato sufficiente gettare in acqua alcune gallette di mecar spezzettate perché subito apparissero gli occhietti vispi dei grandi animali che abitavano il fiume. Nonostante la sua inesperienza poche carezze, qualche tub e ampi gesti erano sun i sufficienti a farsi traghettare fino alla riva opposta sul loro dorso.

Adesso invece centinaia di gallette di mecar erano state gettate in acqua

assieme a tub affettati e a frutti di cartone senza che accadesse nulla. La corrente aveva lentamente portato con sé le offerte, trascinandole a valle, ma nessuna creatura era uscita a cibarsene.

Brathore era in grande imbarazzo e Horton-Horton, convocato d'urgenza, aveva calcolato che sarebbe stata necessaria almeno una settimana perché i nani picchieri potessero costruire le zattere necessarie a traghettare l'armata e il trasporto venisse effettuato. Più grave ancora appariva il fatto che per almeno due giorni l'esercito sarebbe stato tagliato a metà dalla corrente del fiume. Quella sarebbe stata la durata del traghettamento ed era una prospettiva di fronte alla quale Keerg si sentiva gelare il sangue nelle vene.

Il comandante dell'armata non dubitava che i laztebi. e soprattutto chi aveva costruito la macchina magica che era suo compito distruggere, sapevano della sua presenza e stavano organizzando qualche cosa per fermarla.

Una sosta di una settimana, conclusa da due giornate nel corso delle quali l'esercito avrebbe costituito un bersaglio perfetto per attacchi provenienti da uno qualsiasi dei lati del fiume, gli pareva rischiosissima. Ma sembrava che non ci fosse altro da fare e dette gli ordini necessari.

Già all'alba del giorno successivo gruppi numerosi di nani picchieri si allontanarono dall'accampamento sotto la scorta di contingenti di guzzieri. Portavano con sé grosse asce con le quali dovevano abbattere gli alberi adatti alla costruzione delle zattere. La foresta di trulli non era lontana. Una volta abbattuti gli alberi i tronchi venivano liberati sul posto dai rami con decisi colpi dei coltellacci da combattimento. Pariglie di dodici guz li trascinavano allora fino alla riva del fiume, dove venivano legati l'uno all'altro con grosse cime.

Il lavoro procedeva spedito c a mezzogiorno, prima di sospendere le operazioni per un pasto da consumar si velocemente, due zattere erano quasi pronte per essere calate in acqua. Keerg si domandava se non fosse opportuno utilizzarle appena finite, per trasbordare sulla riva opposta almeno un esiguo corpo di esplorazione, accettando il rischio di lasciarlo praticamente isolato e senza la possibilità di ricevere rinforzi in caso di attacco. Era immerso in queste riflessioni quando fu raggiunto da Brathore, che era raggiante.

— Vieni a vedere, presto! — lo sollecitò il custode.

Keerg lo seguì per un centinaio di passi lungo la riva del fiume, ascoltando le sue spiegazioni.

— Non riuscivo a rassegnarmi alla scomparsa dei trangori… io li chiamo così. Non potevo credere che il modo abituale con il quale ho visto centinaia di laztebi attraversare il fiume e che anch'io ho utilizzato non esistesse più. Proprio quando ci occorreva. Ho continualo a gettare nel fiume gallette di mecar spezzettate ogni dieci minuti. Alla fine ci sono riuscito.

— Sei riuscito a lare che cosa?

— A chiamarne uno. Guarda, guarda! — E mentre gridava di entusiasmo indicava l'acqua proprio davanti a dove si trovavano. Osservando con attenzione Keerg riuscì a scorgere allora una piccola increspatura, che non seguiva la corrente, nella quale poté distinguere un paio di piccolissimi occhietti scuri, dall'aria furba e giocosa. Brathore, sempre più agitato, continuava a gridare.

— Macché uno! Tantissimi, ce ne sono decine!

A distanza di una cinquantina di braccia luna dall'altra si scorgevano spuntare dall'acqua ormai quasi dovunque, immobili nonostante la corrente, piccole increspature dotate di occhietti scuri. Sforzando la vista Keerg era adesso in grado intravedere anche gli immensi corpi degli animali poco sotto la superficie, di un colore tra il grigio e il verde, quasi uguale a quello dell'acqua nella quale si trovavano.

— Pensi siano disposti a traghettarci sull'altra riva? — chiese.

— Senza dubbio — rispose Brathore.

— Secondo te, per quale ragione non si sono fatti vedere prima?

— Non lo so di sicuro, ma ho un sospetto.

— Quale?

— Credo che volessero farci uno scherzo. Si sono nascosti perché ci preoccupassimo. Ti ho detto che sono animali spiritosi.

Una gozzata di nagott

Dopo meno di mezz'ora iniziava l'attraversamento del fiume. Comunicare con i trangori era molto semplice.

Bastava chiamarli e offrire loro qualche cosa da mangiare perché si accostassero alla riva e consentissero a una cinquantina di persone di salire sul loro corpo. Ogni tanto si divertivano a far cadere in acqua qualcuno, spostandosi di Colpo mentre Stava per poggiare il piede sul loro dorso, ma non accadeva spesso.

Una volta saliti era sufficiente, sempre continuando a imboccarli con delle gallette di mecar nel piccolo orifizio che avevano proprio sotto gli occhi, carezzarli sulla testa e indicare loro la riva opposta del fiume. Agitando il bordo esterno del loro corpo dalla forma quasi perfettamente circolare, gli enormi animali si muovevano agili nell'acqua e presto raggiungevano una discreta velocità. Era raro che durante la traversata non decidessero per almeno una o due volte di fare uno scherzo a quelli che avevano sul dorso, immergendosi nella corrente alla profondità di un braccio. I guz si terrorizzavano, con grande soddisfazione dei trangori; uomini e nani, che avevano capito il gioco, lo accettavano senza protestare anche se l'acqua del fiume, che veniva direttamente dalle terre di ghiaccio, era molto fredda.

Capitò solo tre o quattro volte, nel corso di tutta la giornata, che un trangoro particolarmente scherzoso, dopo aver effettuato quasi per intero la traversata, invertisse la rotta e tornasse indietro a depositare i passeggeri sulla stessa riva dalla quale li aveva raccolti un'ora prima. In quei casi, mezzi intirizziti com'erano, uomini e nani erano stati costretti a scendere, chiamare un altro animale e farsi traghettare da lui sull'altra sponda del fiume.

Superando le più rosee speranze di Keerg, prima del tramonto tutto l'esercito era passato sulla riva est del grande fiume. Il maggior ostacolo che li divideva dall'obbiettivo della missione era stato superato con grande facilità.

La mattina successiva la marcia riprese verso sud-est, una regione nella quale la presenza di laztebi era molto più densa che nelle gelide pianure del nord. Prima di sera gli imperiali a dorso di guz che formavano l'avanguardia cominciarono a riferire notizie allarmanti. Per avanzare non era più sufficiente scacciare gruppi disorganizzati di laztebi che si trovavano

evidentemente per caso lungo il cammino dell'esercito.

Durante il pomeriggio gli imperiali si erano scontrati più volte con contingenti numerosi e aggressivi di laztebi montati su guz, che avevano combattuto con determinazione prima di arretrare, e in un'occasione erano anche riusciti a infliggere perdite considerevoli grazie a un uso intenso dei tubi di fuoco. Tutto lasciava credere che quei reparti costituissero l'avanguardia di un esercito inviato contro quello comandato da Keerg. La loro presenza rendeva comunque impossibile effettuare ricognizioni in profondità.

Il Maestro del Ferro cominciò a credere che si stesse avvicinando il momento di impegnare una grande battaglia. Per decidere quando e come combatterla aveva però bisogno di informazioni, non poteva affrontare alla cieca un nemico del quale non sapeva nulla. Ormai era troppo tardi per organizzare una ricognizione in forze tale da potersi spostare in una zona tanto controllata dai laztebi. Così ordinò solo che le guardie per la notte venissero raddoppiate, anche se raccomandazioni del genere risultavano inutili. La voce degli scontri che avevano impegnato gli imperiali si era sparsa e in tutto l'esercito circolava l'eccitazione che deriva dall'attesa per la battaglia imminente.

Prima dell'alba, con il cielo appena rischiarato a est dal sole che stava per nascere, Brathore e Anidria uscirono dall'accampamento imperiale alla testa di due forti contingenti di guzzieri. Avevano lo specifico incarico di giungere in vista del grosso dell'esercito nemico e di valutante la consistenza. Questo anche a costo di dover affrontare combattimenti sanguinosi. Nel caso che la situazione dovesse volgere al peggio disponevano comunque di ottimi animali da sella e sarebbero stati in grado di disimpegnarsi e tornare sotto la copertura dell'annata imperiale, intanto Keerg aveva convocato un consiglio di guerra con gli altri comandanti di tutti i contingenti che componevano la sua annata.

Horton-Horton, il signore di Qinteren, il Primo Custode, lo stesso Tarav-Tarav e gli altri ufficiali non ebbero dubbi sulla decisione da prendere: bisognava individuare un terreno adatto allo scontro che si avvicinava e predisporlo per la battaglia, in modo da poterla combattere nelle condizioni più favorevoli. Dato che il nemico si trovava a sud-est occorreva schierarsi con il fronte opposto alla sua avanzata. Per far questo fu scelto un tratto di terreno protetto sulle ali da un boschetto a sud-ovest e una collina dai fianchi

abbastanza ripidi a nord-est.

A difendere la collina furono schierati gli imperiali a piedi, sostenuti da un imponente parco d'artiglieria, che da quella posizione dominante avrebbe potuto battere non solo il terreno antistante, ma quasi tutto il fronte della battaglia. La difesa del boschetto dalla parte opposta fu affidata ai guzzieri del sud che avevano perduto i loro animali nella traversata delle montagne e nei giorni successivi. Il loro compito sarebbe stato quello di tenere a distanza con il tiro dei loro archi i laztebi che avessero tentato di aggirare sulla destra lo schieramento imperiale passando attraverso il bosco. Dietro loro vennero disposte le guerriere del deserto, per il momento solo quelle che non avevano accompagnato la Principessa Anidria nella ricognizione, per sostenere i guzzieri appiedati nel caso che le forze laztebe impiegate in quella zona si fossero rivelate troppo impegnative per loro.

Keerg non poté trattenersi dall'ammirare per alcuni minuti lo spettacolo delle guerriere del deserto che si preparavano alla battaglia. Solitamente coperte da capo a piedi dalle loro ampie yonnasse color tetra le donne combattevano invece completamente nude, con il corpo dipinto di colori accesi. La tintura dei corpi era una vera e propria cerimonia, durante la quale le guerriere si passavano luna con l'altra le mani sopra la came nuda dopo aver le intinte in secchi pieni di colori. Mentre procedevano a questo rito cantavano tutte insieme una nenia ritmata e ripetitiva, alla quale ci si abbandonava quasi storditi.

Nella piana fra il bosco e la collina, a comporre il centro dello schieramento imperiale si disposero il secondo, terzo e quarto reggimento dei nani picchieri, i terci intervallati da balliste e catapulte. Lo spiegamento dei tre reggimenti tir come sempre una manovra impeccabile, eseguita al ritmo scandito dai tamburi e accompagnata dalla melodia costante delle pive. Come se si trattasse di un'esercitazione nella piazza d'armi di una caserma-palazzo a Pairzit, i terci dei nani picchieri si muovevano al modo di tasselli di un mosaico, ciascuno dei quali andava a occupare il proprio posto nella gigantesca figura del loro schieramento finale.

Il primo reggimento era stato disposto lontano dagli altri, dietro la collina difesa dagli imperiali, verso ovest, con il duplice compito di impedire un eventuale tentativo di aggiramento da quel lato e di costituire una riserva di fanteria per il centro, se questo si fosse trovato in difficoltà. Nel caso che il combattimento si fosse volto al meglio il reggimento avrebbe potuto

appoggiare l'avanzata del centro quando se ne fosse presentata l'opportunità. Gli imperiali montati e i guzzieri del deserto che disponevano ancora dei loro animali erano a fianco della riserva di nani picchieri, anche loro pronti a intervenire dove Keerg avesse giudicato opportuno.

I preparativi per la battaglia occuparono tutta la mattina c le prime ore del pomeriggio, che per il resto trascorse nell'attesa del rientro degli esploratori. Furono di ritorno poco primo di aera, c dalle loro condizioni appariva evidente che avevano dovuto combattere duramente per portare a termine la loro missione. Brathore e Anidria confermarono a Keerg nel loro rapporto quello che ormai tutti immaginavano. A sbarrare la marcia dell'armata imperiale verso la città nella quale si trovava la macchina magica che doveva essere distrutta si trovava un consistente esercito laztebo. Da quello che gli esploratori erano riusciti a vedere le avanguardie nemiche si trovavano a meno di mezza giornata di marcia.

Molto meno erano riusciti a scoprire sul numero e sulla composizione delle forze che si preparavano ad affrontare. Era stato individualo uri forte contingente montato su guz, i cui distaccamenti fornivano una disordinata ma poderosa copertura all'armata, che sembrava procedere mollo lentamente, portando con sé un ingombrante parco di attrezzature pesanti, Su di esso però le informazioni furono scarsissime, dato che si muoveva al centro di un groviglio di colonne di fanteria, attraverso le quali i reparti di Brathore e di Anidria non erano assolutamente potuti passare.

Dalle posizioni che erano riusciti a raggiungere avevano valutato che le attrezzature pesanti laztebe comprendevano sicuramente i grossi tubi di fuoco montati su ruote, ai quali gli imperiali erano tristemente abituali sin dai tempi di Irriz, e le grandi case su ruote, trainale da robuste pariglie di bomp, che costituivano le abitazioni mobili dei laztebi di alto lignaggio. Assolutamente inutili in combattimento, con l'esclusione di un modesto supporto difensivo, queste abitazioni erano state portate dai laztebi al seguito di ogni esercito che aveva effettuato le grandi invasioni delle Terre Noie. Le avevano abbandonate solo quando erano stati messi completamente in rotta dalle armate imperiali. Molte di quelle armi costituivano adesso trofei esibiti davanti agli edifici pubblici in numerose città dell'Impero.

Sembrava però che la particolare lentezza del movimento fosse dovuta alla presenza fra i laztebi di attrezzature ancora sconosciute ai difensori dell'Impero. Grandi carri nerissimi, dalle ruote smisurate, quasi privi di

finestre, venivano infatti trascinati da un numero imprecisato di bomp al seguito dell'esercito. Nessuno di quelli che erano riusciti a scorgerli da lontano con gli amplificatori di vista era riuscito a indovinarne la funzione bellica, che però la loro evidente lentezza sembrava ridurre al minimo. Portare in battaglia carri cosi pesanti sarebbe stato un compito impossibile, perché chiunque avrebbe avuto il tempo di fare strage degli sterminati traini di bomp necessari perii loro movimento.

Quanto alla direzione dello spostamento, l'armata lazteba avanzava direttamente verso l'esercito imperiale, c lo avrebbe probabilmente raggiunto a metà del giorno successivo. Riguardo alle sue dimensioni complessive, nonostante le difficoltà della stima, non ci potevano essere dubbi clic le forze che si stavano avvicinando superassero almeno del doppio quelle di cui disponeva l'Impero.

Per Keerg fu una sera di riflessioni profonde e di grandi dubbi. Benché avesse combattuto a lungo contro i laztebi, era la prima volta che li affrontava in battaglia al comando di un esercito e aveva la sensazione che ci fosse qualche cosa che non funzionava come avrebbe dovuto nel piano che Stava seguendo. Si sentiva pulsare dentro la percezione negativa di quello che stava accadendo. Non riusciva a impedirsi di collegarla al suo riconosciuto rapporto con il grande incantesimo posto a protezione dell'Impero. Era come se uno dei suoi sensi fisici gli stesse comunicando che c'era un errore radicale all'origine della battaglia che si stava avvicinando.

A notte fonda, con il viso illuminato da un fuoco ravvivato dai nani picchieri della sua guardia personale, Keerg espose i suoi dubbi e la razionalizzazione che era riuscito a fame al Primo Custode e a Horton-Horton, i due più esperti comandanti militari sui quali poteva contate.

— Non mi piace la battaglia che ci prepariamo a combattere — disse ai suoi consiglieri. — è troppo difensiva.

— Io ero alle Weeralle — replicò il generale dei nani. — Lì Urgonek impostò una battaglia offensiva, pur avendo un esercito meno numeroso di quello dei laztebi, contando sulla qualità delle sue truppe. Ne usci distrutto. Lui stesso cadde sul campo.

— La nostra posizione è veramente ottima — incalzò il Primo Custode — e i nostri soldati sono di qualità eccezionale. Resisteremo certamente ai loro assalti e poi li metteremo in fuga con una decisa controffensiva. Basterà aspettare il momento giusto.

— Siete tutti e due convinti delle nostre possibilità di vittoria?
— Sì — rispose Horton-Horton. La saggezza dei nani era però leggendaria, e il tarlo del dubbio si era infilato anche nella testa dell'esperto generale, che volle sapere su cosa si basavano i dubbi e le incertezze di Keerg. Perciò riprese: — Dicci però che cosa ti preoccupa veramente. Mi pare che si tratti di qualcosa di diverso dagli schieramenti tattici dell'esercito.
— Hai ragione. Il problema vero è che ho l'impressione che stiamo cadendo in una specie di trappola. — A questa parola il fuoco che languiva sembrò risvegliarsi con un guizzo che illuminò il volto di Keerg mentre la pronunciava. Poi la fiamma si abbassò di nuovo e i suoi tratti sofferenti tornarono a nascondersi nella penombra. — Stiamo facendo esattamente quello che i laztebi si dovrebbero aspettare che facciamo. È impossibile che non ci abbiano pensalo e che non abbiano escogitato qualcosa per sconfiggerci.
— I laztebi non agiscono mai con astuzia — commentò il Primo Custode.
— Questo non è del tutto vero — ribatté Horton-Horton. — E inoltre non possiamo credere che chi ha creato quello che siamo venuti a distruggere non sia astuto, intelligente e soprattutto capace di elaborare un piano di guerra che tenti di prevedere le nostre mosse. — Dopo una pausa aggiunse: — Comunque, se hanno escogitato qualche cosa di più complicato di uno specchio di virtù, domani lo scopriremo.
— Pensi dunque che la battaglia di domani sia inevitabile?
— Se vogliamo portare a termine la missione per la quale siamo qui, ti ripeto di sì.
— Sono perfettamente d'accordo — confermò il Primo Custode.
Keerg congedò i due ufficiali, ma non andò a dormire nella capanna lazteba che i nani della sua scorta gli avevano attrezzato il più comodamente possibile per la notte. provvedendo soprattutto a ripulirla dallo stereo e dagli avanzi putrefatti di cibo. L'aria era rimasta lo stesso pregna di un odore intenso. Preferì invece recarsi dai nani picchieri, che dormivano avvolti nei loro mantelli, distesi a terra, allineati in ordine di battaglia al centra dello schieramento predisposto per affrontare i laztebi. Attorno ai fuochi ormai ridotti a pochi tizzoni che si andavano estinguendo i nani russavano fragorosamente, mentre rade sentinelle si davano la voce tentando di sovrastare il frastuono.
Avvolto nel suo mantello grigio da imperiale Keerg si spostava dai resti di

un bivacco all'altro, rispondendo al saluto che le sentinelle gli rivolgevano quando lo riconoscevano. Intanto continuava a pensare alla battaglia che si preparava per l'indomani e che gli appariva sempre più assurda. Assurda e pericolosa, soprattutto perché gliene sfuggiva la logica. Al castello di Oxiana e poi nelle lunghe serate passate con Yorot-Yorot aveva capito che i fatti militari devono essere dominati: le sconfitte derivano dalla convinzione di non potersi comportare diversamente, di agire nell'unica maniera possibile. Keerg sapeva quanto fosse pericoloso agire sotto l'impressione che non ci sia altro da fare.

Era certo che esistesse sempre una possibilità di scelta e che le situazioni non fossero praticamente mai senza diverse vie d'uscita. Cercava di capire fra quali alternative si stesse muovendo in quel momento e soprattutto quali fossero quelle che aveva scartato senza saperlo.

Con questi pensieri andava di tercio in tercio, passava da un reggimento all'altro, scambiando saluti con le sentinelle e bevendo ogni tanto una gozzata di nagott, direttamente dalle fiasche di pelle che gli ufficiali portavano con sé quando effettuavano i giri notturni di ispezione.

Dalle posizioni dei nani poté vedere accendersi i primi fuochi dell'accampamento laztebo. Le loro avanguardie erano arrivate e cominciavano a schierarsi di fronte all'armata delle Terre Note. La battaglia si stava trasformando da una possibilità in una certezza sempre più assoluta. La consapevolezza di essere arrivato all'ultimo momento utile per evitare lo scontro spinse Keerg a decidere. Due ore prima dell'alba convocò di nuovo i comandanti del suo esercito c comunicò loro i suol nuovi ordini. Spiegò la propria decisione con poche parole: — Ci stiamo comportando come se i laztebi fossimo noi. Siamo entrati nel loro territorio, abbiamo distrutto una loro città, abbiamo marciato direttamente verso il nostro obbiettivo e adesso ci prepariamo allo scontro frontale con l'esercito che ci hanno mandato incontro. Abbiamo un'armata composta soprattutto di truppe mobili e cerchiamo la soluzione di forza. Siamo anche così ingenui da comportarci come se fossimo sicuri che loro attaccheranno le nostre postazioni.

— Perché non dovrebbero farlo? — chiese il Signore di Qinteren. — Si sono sempre comportati così, da quando li conosciamo.

— Non dovrebbero farlo semplicemente perché a loro non conviene e a noi sì — replicò Keerg. — Non possiamo basare le nostre decisioni confidando nei loro errori. Per loro la cosa giusta da fare è bloccarci semplicemente il

passo, in attesa di ricevere ogni giorno nuovi rinforzi, mentre noi possiamo sperare di mantenere a stento il nostro livello di efficienza, privi di ogni linea di rifornimento e isolati in territorio nemico come siamo.

— Attaccheranno e li sconfiggeremo. I laztebi non sanno resistere all'occasione di attaccare, non sanno pensare a difendersi — disse allora Horton-Horton.

— Se anche fosse come pensi tu, a cosa servirebbe la nostra vittoria? — gli chiese Keerg. — I laztebi sconfitti fuggirebbero verso est, verso la Città Magica. Si riorganizzerebbero dopo qualche decina di migliaia di passi, forse anche prima, data la loro enorme superiorità quanto a guzzieri, e si ripresenterebbero a offrire una nuova battaglia. Quante ne dovremo combattere e quante ne possiamo vincere?

— Se non vuoi combattere che cosa vuoi fare allora? Perché ci hai portati tutti fin qui? — Era Anidria a parlare adesso, con gli occhi fiammeggianti sotto il cappuccio della yonnassa.

— È semplice, Principessa — rispose Keerg. — Gli ordini sono questi: senza spegnere i fuochi l'esercito si muoverà verso nord-est prima dell'alba, evitando in ogni modo di arrivare a contatto con le avanguardie laztebe e di scontrarsi con loro.

— Alle guerriere del deserto non piace rifiutare il combattimento — disse Anidria.

— Neppure ai nani picchieri — aggiunse Horot-Horot.

— Vi adatterete a fare cose che non vi piacciono — sbottò Keerg. — Nessuno vi aveva promesso che vi sareste divertiti, prima di partire. — Poi si rivolse direttamente al generale dei nani. —Tu assumerai il comando dell'esercito e la missione che dovrai svolgere non è affatto semplice. Dovrai tenere impegnati i laztebi, senza mai lasciare che perdano completamente il contatto da te, e li costringerai a continui spostamenti a marce forzate. Ma eviterai la battaglia. Fingi di volerli mettere fra loro e la Città Magica, di impegnarti per aggirarli. Allontanati però verso nord, portandoteli dietro. Loro hanno molti più guzzieri di noi, ma i nani picchieri e gli imperiali sono molto più disciplinati e rapidi negli spostamenti della fanteria lazteba. E noi non ci trasciniamo dietro il parco di mezzi e armi pesanti che hanno loro.

— Tu dove vuoi andare? — chiese il nano.

— A portare a compimento la nostra missione. Prenderò con me Anidria e tutte le guerriere del deserto che ancora dispongono di un buon guz per

spostarsi velocemente, Brathore e alcune decine di imperiali, scelti fra i migliori come esploratori e guzzieri. Con loro passerò a sud dell'esercito laztebo, mentre voi lo trascinerete a nord. Raggiungerò la Città Magica e la assalirò di sorpresa, mentre i suoi difensori sono convinti che l'esercito imperiale si trovi ancora lontano, su al nord, bloccato da quello laztebo.

— Pensi di riuscire ad attraversare le loro linee senza che se ne accorgano?

— Spero di aggirarle così rapidamente che non si renderanno conto di quello che succede.

— Quando ci rivedremo?

— Una volta distrutta la macchina magica troverò il modo di ricongiungermi con voi.

— E se il piano dovesse fallire?

— Passati dodici giorni da oggi, se non mi vedrete tornare, Horton-Horton assumerà definitivamente il comando dell'esercito e prenderà le decisioni del caso in piena libertà.

La voce del movimento da compiere prima del sorgere del sole passò veloce tra le file degli imperiali, dei guzzieri del sud. dei nani picchieri e delle donne guerriere del deserto, mentre uscivano dal sonno che avevano cercato per riprendere forze prima della battaglia che Keerg voleva assolutamente evitare. Senza fare più rumore del necessario, gli uomini, le donne e i nani, tutti avvolti nei pesanti mantelli con i quali si difendevano dagli ultimi freddi primaverili, presero la via del nord-est e abbandonarono il più velocemente possibile quella che a giudizio di alcuni era stata un'ottima posizione difensiva, ma che Keerg aveva giudicato una trappola.

Dietro il boschetto che aveva costituito la chiave occidentale del sistema difensivo progettato per la battaglia si nascosero le circa cinquecento donne guerriere del deserto ritenute da Anidria in grado di muoversi con sufficiente rapidità da poter partecipare alla spedizione progettata da Keerg. Fra gli alberi, nelle posizioni abbandonate dagli arcieri del sud, si erano sistemati gli imperiali di Brathore. A loro era stato affidato il compito di controllare i movimenti dell'armata lazteba e di riferire prontamente a Keerg tutto quello che succedeva.

Dai loro messaggi fu presto chiaro che i laztebi erano stati colti completamente di sorpresa dalla manovra dell'esercito delle Terre Note, che si aspettavano di trovare fermo ad attenderli e invece si era rimesso in movimento sfuggendo ai loro esploratori. Questo scatenò un'immensa

attività, soprattutto fra i guzzieri laztebi, che si calmò almeno parzialmente quando i primi esploratori riuscirono a individuare con una certa sicurezza la posizione e la direzione di marcia delle truppe comandate da Horton-Horton. Allora l'intera armata lazteba, con i suoi grandi tubi di fuoco montati su ruote e gli immensi cani trainati da pariglie formate da decine e decine di bomp, si mise a sua volta in cammino verso nord-est, in modo da mantenere la propria posizione interposta fra l'esercito delle Terre Note e la Città Magica.

A metà del pomeriggio, quando rimanevano ancora quattro ore almeno di piena luce disponibili per marciare, gli ultimi laztebi avevano lasciato quello che avrebbe potuto essere il terreno di una battaglia feroce per dirigersi verso nord, all'inseguimento degli imperiali. Dal boschetto nel quale era nascosto, Keerg osservava i loro movimenti.

Dopo che gli imperiali ebbero verificato che il percorso era libero, lui, Anidria, Brathore e le cinquecento guerriere del deserto si lanciarono verso sud-est a dorso dei loro guz, in modo da effettuare una larga curva che aggirasse sul lato meridionale l'esercito laztebo. Si spostavano il più velocemente possibile, calcando i talloni nei fianchi dei loro animali.

La corsa si fermò solo quando l'oscurità fu tale da rendere rischioso proseguire il cammino in quel paesaggio sempre imprevedibile, nel quale le strade si interrompevano all'improvviso oppure si apriva senza alcuna apparente ragione il profondo scavo di un canale. La marcia riprese all'alba del giorno successivo.

La colonna delle donne guerriere non si muoveva con circospezione nel paesaggio che aveva ormai preso i colori della primavera, ed era insolitamente selvaggio, se paragonato a quello dell'Impero, dove i campi si succedevano ordinati. In territorio laztebo dominavano il disordine e la discontinuità; tratti abbandonati alla natura si affiancavano a distese ben coltivale, dove il mecar cresceva rigoglioso. Non c'era tempo per nascondersi. Keerg aveva riposto ogni speranza di successo nella velocità di spostamento di quel gruppo di donne, abituate a rimanere per giorni interi in sella ai propri guz. Contava anche sulla difficoltà che avrebbero avuto i laztebi e il loro eventuale comando a capire nel giro di pochi giorni, forse addirittura solo di poche ore, cosa stesse avvenendo e come.

I laztebi avevano individuato l'esercito delle Terre Note e gli stavano bloccando la strada per la Città Magica. Con ogni probabilità tutte le forze che via via accorrevano, richiamate dal pericolo che quell'invasione

rappresentava, o dal semplice desiderio di vendetta o di bottino, venivano concentrate nell'armata che fronteggiava quella imperiale. I laztebi non avevano mai dimostrato capacità particolari nell'esplorazione o nello sviluppo di piani strategici. Tutte le volte che si erano presentati in forze ai confini delle Terre Note lo avevano fatto come un'orda, più che come un esercito organizzato.

Le donne guerriere si muovevano così rapidamente ed erano ormai così lontane dalla zona nella quale si fronteggiavano i due eserciti da rendere difficile la verifica c l'organizzazione delle notizie che le riguardavano eventualmente trasmesse da qualche laztebo sbandato incontrato lungo il cammino.

Dopo due giorni di corsa in direzione sud-est, sempre allontanandosi dall'armata nemica e aggirando i piccoli insediamenti che si erano trovati sul cammino, Keerg e il suo distaccamento effettuarono una conversione verso nord-est. Secondo i calcoli di Brathore, la stima del percorso coperto e le carte geografiche che erano state ricostruite sulla base degli appunti che aveva preso nel suo viaggio precedente, così facendo sarebbero arrivati direttamente alla Città Magica entro non più di un giorno e mezzo.

Era uno dei momenti più rischiosi di tutta la manovra che stavano compiendo alle spalle dell'armata lazteba. Fino ad allora Keerg e le sue donne guerriere si erano limitali a muoversi nella campagna, evitando gli addensamenti di laztebi e spostandosi veloci, in modo da rendere molto difficile una loro esatta localizzazione. Adesso invece avrebbero iniziato una marcia direttamente orientata verso l'obiettivo prezioso per chi lo attaccava come per chi lo difendeva. Avvicinarsi alla città dove si trovava la potente macchina magica significava affrontare il crescente pericolo di incontrare un sistema di sorveglianza, fisico o magico, che la proteggesse e segnalasse eventuali tentativi di distruggerla.

Keerg non poteva far nulla per rendere invisibile se Stesso e quanti lo accompagnavano; la sua speranza di successo era affidata alla sorpresa e quindi alla velocità con la quale avrebbero raggiunto la Città Magica e alla prontezza con la quale ne avrebbero realizzato l'assalto. Poteva darsi che l'ipotesi di un'incursione proveniente dalle Terre Note fosse apparsa così remota a chi aveva costruito la città da non prevedere un vero ed efficace sistema difensivo.

Le donne guerriere del deserto erano combattenti determinate e feroci,

Keerg non aveva dubbi che, con il favore della sorpresa, sarebbero riuscite a travolgere almeno una parte del corpo di guardia che avrebbero trovato a difesa della città e a penetrare dentro le sue mura. Quanto sarebbero riuscite a resistere al suo interno e che difficoltà avrebbero incontrato a conquistare anche il grande edificio cubico nel quale doveva trovarsi la macchina magica che andava distrutta, questo non poteva scoprirlo se non nel momento della battaglia. Erano troppi gli elementi che avrebbero portato al successo o al fallimento dell'impresa per poterli prevedere, ti poi non c'era scelta, questa volta la strada da percorrere era una sola.

Con sua grande sorpresa, e con una certa preoccupazione, non incontrarono nessun sistema di sorveglianza visibile, né alcun ostacolo al loro cammino, se si eccettuavano le particolarità del paesaggio laztebo, al quale cominciavano comunque ad abituarsi, pur senza mai riuscire a comprendere le ragioni delle forme contraddittorie nelle quali era organizzato. L'avanzare della buona stagione e la direzione verso sud della marcia lo avevano comunque privato della sua coloritura prevalentemente grigia. Adesso il territorio era ancora rotto e discontinuo, ma fiori selvatici e piante di ogni forma lo rallegravano, mentre di tanto in tanto qualche campo coltivato offriva le sue messi alle donne guerriere che svolgevano il ruolo di foraggiatrici.

Nella tarda mattinata del quinto giorno da quando Keerg aveva lasciato il grosso dell'esercito, gli imperiali che svolgevano la loro funzione di esploratori segnalarono il primo avvistamento di una città, leggermente spostata a nord rispetto alla loro direzione di marcia, le cui caratteristiche corrispondevano esattamente a quelle della Città Magica. Non potevano esserci dubbi. Quel luogo era completamente diverso da tutto quello che lo circondava: ordinato e razionale in modo quasi maniacale, contrastava in maniera stridente con l'architettura e con tutto ciò che l'Impero conosceva dei laztebi. Ultimo elemento di identificazione, se ancora ce ne fosse stato bisogno, era il largo fiume che si intravedeva scorrere sul lato est della città, esattamente come indicato dalla mappa sulla quale era stato disegnato il progetto della campagna a Vara-hor.

La sua esistenza, quasi al centro delle Terre dell'Est, costituiva un mistero assolutamente inspiegabile. Non potevano essere stati i laztebi a costruirla.

Keerg continuò ravvicinamento con circospezione sempre maggiore. La colonna delle donne in marcia a dorso di guz faceva adesso la massima

attenzione a non scoprire la propria presenza alla vista delle sentinelle che certamente si trovavano di guardia lungo le mura e sulle ton i della città. Ogni asprezza del terreno veniva sfruttata per mantenersi fuori dalla loro vista. Evitando le zone esposte delle colline e seguendo il corso scavato nel terreno dai torrenti che segnavano la regione, il piccolo contingente giunse a quattromila passi dalle mura della città. Fu allora che Keerg venne raggiunto da un imperiale, che gli comunicò con tono preoccupato quello che da diverso tempo temeva di dover sentire.

— Davanti a noi sono schierati a combattimento almeno cinquecento laztebi a dorso di guz. Sembra che ci stiano aspettando.

Altri messaggeri arrivarono presto portando notizie simili, relative ad altri reparti montati che si stavano muovendo intorno a loro, come stringendo le maglie di una rete. Era evidente che la loro presenza era stata segnalata da qualche cosa, magico o semplicemente ottico.

Per valutare nel miglior modo possibile quello che stava succedendo, Keerg spinse il proprio guz su per un'erta, fino alla cima della più alta collina dei dintorni. Anidria e Brathore lo seguivano da presso, in attesa di ricevere ordini. Erano preoccupati ed eccitati insieme, in attesa di uno scontro che non pareva più evitabile.

La Città Magica

Raggiunto il punto d'osservazione prescelto, Keerg si rese presto conto della sostanziale verità della situazione che gli esploratori gli avevano descritto. Fra le donne guerriere e la città, sul lato opposto di una spianata che avrebbero raggiunto dopo aver aggirato una bassa collinetta, si trovavano alcune centinaia di laztebi, montati su guz e allineati in maniera davvero sorprendente per le abitudini di quella razza. Sia a destra sia a sinistra si potevano scorgere, anche senza l'aiuto dell'amplificatore di vista, gruppi scuri di laztebi in movimento nella loro direzione. Si trovavano a una distanza non inferiore ai cinque o seimila passi, e il terreno piuttosto accidentato lasciava pensare che avrebbero impiegato più di un'ora per arrivare.

Anche dietro, verso ovest, più in lontananza, ad almeno diecimila passi, l'amplificatore di vista consentiva di scorgere una concentrazione di laztebi in movimento alla loro volta. La manovra doveva essere iniziata da molto più tempo di quello che Keerg aveva immaginato. Era almeno mezza giornata, forse mollo di più, che il nemico controllava i loro spostamenti e si organizzava per neutralizzarli.

— Siamo praticamente circondati — disse Brathore, che aveva visto insieme a Keerg le masse nemiche in movimento.

— Com'è stato possibile che cadessimo in una trappola simile? — chiese Anidria, con un tono neutro che contraddiceva l'aggressività della frase.

— Probabilmente i nostri avversati dispongono di qualche incantesimo che segnala l'avvicinarsi di estranei. Non dimenticare che abbiamo di fronte nemici con conoscenze magiche immense — rispose Keerg. Ma la sua intenzione fu presto richiamata da un particolare che durante la prima osservazione dei laztebi che lo circondavano gli era sfuggito. Gli sembrò però di enorme importanza, assolutamente decisivo, e si affrettò a metterne a parie i due che lo accompagnavano.

Senza togliere gli occhi dall'amplificatore di vista, indicò il gruppo di nemici che bloccava loro il cammino verso la Città Magica.

— Guardate, dietro i laztebi, proprio al centro della loro linea. Ce qualcuno, in groppa a un guz, che tutto può essere tranne un laztebo.

— Non riesco a vedere niente dove stai indicando.

— Evita di fissare lo sguardo. Passa con l'amplificatore sul gruppetto che

sta immediatamente dietro il centro del loro schieramento: sono sei persone, cinque laztebi e qualcos'altro.
— Ma Keerg, sono solo in cinque, e tutti laztebi… No aspetta, hai ragione, ce n'è un altro. Sembra avvolto dalla nebbia, come se fosse immerso in un liquido; i suoi contorni sono mobili, non si riesce a distinguerne l'aspetto.
— Adesso lo vedo anch'io — intervenne Anidria. — È un essere magro, con una testa particolarmente grossa, indossa un mantello ampio che lo nasconde quasi completamente e dal quale spuntano due stivaloni infilati nelle staffe della sella. Non monta a pelo, come fanno i laztebi.
— È uno dei nostri nemici più pericolosi — disse Keerg, con un brivido che gli scendeva lungo la schiena. — Due sole volte prima di adesso avevo visto qualcuno di quella razza. A Fronetar, quando per poco uno di loro riuscì a fermare l'assalto di due reggimenti di nani picchieri che decise la giornata in nostro favore, e poi al Palazzo dell'Impero, nella grande sala dell'incantesimo, quando mi è apparsa l'Immagine della macchina magica che dobbiamo distruggere. Erano loro che ci si affaccendavano attorno, non i laztebi.
— Non ha un'aria particolarmente terribile, sembra un guzziero molto goffo — commentò Brathore.
— Non lo devi giudicare da come monta. È così pericoloso che affido a te e agli imperiali il compito di ucciderlo.
— Quando?
— Non appena inizieremo l'attacco.
— Vuoi attaccare? Adesso? Ma siamo circondati! — protestò Anidria.
— Appunto, e loro immaginano che faremo di tutto per sfuggire all'accerchiamento, tranne lanciarci contro il loro contingente principale. Invece è esattamente quello che faremo. Dovrebbe bastare a sconvolgere i loro piani e a darci il tempo di raggiungere le mura della città. Se veramente non ci aspettano potremmo anche riuscire a superarle.
— Scavalcare le mura della Città Magica?
— Certamente, sennò per quale ragione saremmo arrivati fin qui a rischio di lasciarci tutti la pelle?
— Ma così facendo è quasi sicuro che ce la lasceremo veramente!
— Lo so, ma se vogliamo salvare l'Impero non abbiamo scelta.
Il piano che Keerg illustrò molto rapidamente era semplice e non richiedeva un particolare coordinamento dei movimenti. Quello che serviva, da parte di tutti, era una grande determinazione. Anidria con quattrocento

donne guerriere avrebbe ripreso la marcia che avevano interrotto quando si erano resi conto della massiccia presenza di laztebi nella zona. Non appena raggiunto lo spiazzo oltre il quale era schierato il nemico lo avrebbe attaccato, in modo da impegnarlo per il periodo più lungo possibile, e comunque per non meno di due ore. A questo avrebbe collaborato Brathore aggirando lo schieramento insieme ai suoi imperiali e piombando alle loro spalle, in modo da eliminare l'essere misterioso dalla grande testa bianca che li comandava. Secondo Keerg solo così Anidria poteva sperare di mantenere impegnati a lungo i laztebi che avrebbe affrontato.

Le cento guerriere del deserto che rimanevano erano destinate alla parte più delicata e decisiva dell'operazione. All'inizio si sarebbero mantenute nascoste, al riparo delle colline, nella speranza che ciò che aveva segnalato la presenza degli imperiali nella zona non fosse così sensibile da individuare l'esatta posizione di ogni singolo combattente. Senza farsi vedere avrebbero atteso che Anidria e le loro compagne impegnassero in combattimento l'intero contingente laztebo che sbarrava la strada perla Città Magica.

Solo allora, senza che più nessuno fosse nelle condizioni di ostacolare il loro cammino, si sarebbero lanciate di gran carriera, insieme a Keerg, verso le mura della città. Dovevano superarle raggiungendone la sommità con l'aiuto di semplici corde collegale a dei rampini e poi aprirsi la strada fino al grande edificio cubico, la cui mole dominava l'abitato, e nel quale si trovava la macchina magica la cui distruzione costituiva lo scopo di tutta l'impresa.

— Se qualcuno sopravvive alla distruzione della macchina e dell'edificio — concluse Keerg — ha due scelte: fuggire verso sud-ovest, fino a raggiungere l'Ho per poi seguirne il corso fino a Valgeat e rientrare da lì nelle Terre Note, oppure prendere la strada di nord-ovest c cercare di ricongiungersi con la nostra armata, attraversando in qualche modo le linee dei laztebi che la fronteggiano. È importante che qualcuno rechi ai nostri notizie sull'esito dell'assalto, se riusciamo, perché possano iniziare quanto prima il ripiegamento verso la terre dell'Impero. Se invece incontreremo il fallimento, perché possano tentare a loro volta di portare a compimento la missione.

Detto questo Keerg, Anidria e Brathore discesero dalla collina. Ciascuno aveva il suo preciso compito nel combattimento che stava per iniziare e il tempo stringeva a causa dell'avvicinarsi dei contingenti di laztebi, che da ogni parie si dirigevano verso di loro.

Brathore, seguito dagli imperiali, si allontanò quasi subito verso sud. Per aggirare i laztebi aveva deciso di seguire un percorso che passava alla loro destra. Sfruttava prima la copertura offerta da una collina e poi quella della vegetazione rigogliosa cresciuta attorno a un ruscello, così alta da poter nascondere per intero un uomo in sella a un guz.

Pochi ordini secchi di Anidria furono sufficienti a individuare le cento guerriere che avrebbero seguilo Keerg nell'assalto alla città. Furono equipaggiate con tutto quello di cui il contingente disponeva e che poteva rivelarsi di qualche utilità per scalare un muro, dai rampini alle corde, a tozzi punteruoli che infilati nelle sconnessioni fra un mattone e l'altro potevano diventare delle specie di scalini.

Alla testa di tutte le altre guerriere del deserto la Principessa si incamminò quindi verso i laztebi. Le donne non avevano avuto il tempo di dipingersi completamento il corpo con i colori di guerra, ma si erano ugualmente sbarazzate degli abiti ed erano riuscite a disegnarsi sulla pelle chiarissima alcune strisce di giallo, di blu e di rosso ancora freschi; la tintura grondava sulle groppe dei guz e gocciolava poi fino a terra, lasciando sull'erba di un azzurro tenuissimo una scia colorata di un'allegria assolutamente incongruente per un campo di battaglia.

Avrebbero combattuto sui loro guz, anziché a terra com'erano solite fare negli scontri più impegnativi, ma questo non riduceva per nulla le loro capacita guerresche.

Quando giunsero nella piccola pianura dove si trovavano schierati i laztebi le donne guerriere si disposero su tre file. Il pelame ocra dei piccoli guz del deserto sottolineava la coloritura accesa della loro pelle, sullo sfondo carico della rigogliosa vegetazione estiva della regione. Sopra a tutto spiccavano però le immense bandiere che le donne guerriere portavano con sé in ogni battaglia e che adesso avevano dispiegato nella brezza che muoveva l'aria con folate disordinate. Erano una decina di stendardi immensi, almeno tre braccia per sei, di cohrath sottilissimo, che un refolo di vento poteva gonfiare mostrando le trame intricate dei loro colori accesissimi.

Non appena le donne guerriere ebbero terminato il loro dispiegamento, Anidria dette l'ordine di lanciarsi all'attacco. La Principessa sapeva di avere pochissimo tempo a disposizione: in ogni momento i laztebi potevano ricevere nuovi rinforzi.

Le grosse zampe dei guz producevano sulla tetra asciugata da alcune

settimane di sole estivo un rumore cupo, rimbombante, che si impastava nell'aria con le grida acute delle donne guerriere.

I laztebi ebbero un momento di esitazione, che si tradusse in un ondeggiamento che attraversò le loro linee, dovuto allo stupore per la prontezza con la quale le guerriere comandate da Anidria erano apparse, si erano di spiegate e avevano lanciato il loro attacco. Ma non era nella natura dei laztebi pensare a come comportarsi. Quando videro la turba policroma, sovrastata dalle grandissime bandiere gialle, rosse, azzurre e verdi lanciarsi contro di loro, si gettarono tutti in una sfrenata controcarica senza attendere ordini.

Questo fece sì che l'essere dalla grande testa che si trovava alle loro spalle rimanesse indietro e isolato, come sorpreso dal corso degli eventi. Non era stato lui a ordinare ai laztebi di gettarsi nella mischia e adesso non sembrava aver deciso in che modo comportarsi. O forse stava solo aspettando di capire come si sviluppava lo scontro.

I due fronti, di donne guerriere e di laztebi, avanzavano veloci e compatti l'uno verso l'altro, in un frastuono di grida mischiato allo scalpitio dei guz, mentre l'aria si riempiva della polvere e dei terriccio sollevati dalle loro zampe. Le due linee correvano quasi parallele, con un leggero vantaggio per l'ala sinistra lazteba, che si scontrò per prima nella formazione delle donne guerriere, poi i due schieramenti vennero a contatto chiudendosi l'uno sull'altro come le lame di un'immensa forbice.

II primo urto sbalzò dal dorso dei guz almeno la metà dei combattenti delle prime file c parecchi delle successive. Alcuni caddero sventrati da un colpo di scimitarra lazteba a due punte, o trafitti dalla corta lancia che le donne guerriere usavano nelle fasi iniziali del combattimento, prima di mettere mano alle pesanti mazze di troffone, con le quali sferravano colpi feroci sul cranio dei nemici, fracassandolo. Qualche donna guerriera ebbe anche il corpo orrendamente deturpato da buchi lanciati da distanza ravvicinata con i guantoni magici che alcuni laztebi avevano scelto come armi. La maggior parte dei combattenti finiti a terra furono però in grado di rialzarsi quasi subito, illesi o quasi, per dedicarsi a una battaglia parallela, che si svolgeva più in basso, al di sotto di quella combattuta da quanti erano rimasti in groppa al proprio guz. Questo non impediva naturalmente che fra l'alto e il basso si scambiassero colpi, la maggior parte delle volte con il vantaggio dalla parte di chi si trovava in posizione dominante, ma non erano infrequenti i casi di un

guzziere che veniva abbattuto da un combattente appiedato, soprattutto quando veniva colto impegnato in duello da un guzziere nemico e alle spalle.

La confusione era completa. Già nello slancio iniziale i due schieramenti si erano frammischiati in maniera assoluta. I colori smorti dei laztebi si mescolavano a quelli accesi delle donne guerriere, ma la prevalenza dei primi sui secondi dipendeva soprattutto dalla polvere e dal terriccio sollevati dalle zampe dei guz e depositati indistintamente su tutti i combattenti. Predire l'esito dello scontro era impossibile e risultava mollo difficile anche capire semplicemente che cosa stesse accadendo: certo i laztebi erano più numerosi delle donne guerriere e la loro ferocia era celebre, ma queste ultime combattevano con una determinazione e uno sprezzo del pericolo tali da recuperare molto dello svantaggio dovuto all'inferiorità numerica. Con ogni probabilità la decisione sarebbe venuta dalla capacità di recuperare compattezza alla propria formazione e di non sbandarsi sotto la spinta dell'avversario.

Visto il caos che dominava sul campo di battaglia e soprattutto avendo verificato come l'intero contingente laztebo che bloccava la strada per la Città Magica si era gettato nel combattimento e vi era rimasto invischiato, Keerg si lanciò con le sue donne guerriere in direzione delle mura che si affacciavano dietro gli alberi. Si tenne abbastanza coperto, sotto la cresta delle colline che racchiudevano la spianata nella quale avveniva il combattimento, ma la sua preoccupazione principale eia quella di far presto. Nuovi nemici potevano accorrere da un momento all'altro.

Bastò poco più di un quarto d'ora per giungere sotto la cinta difensiva della città. Le mura erano costruite con mattoni gialli d'argilla cotta al sole, alte quasi dieci braccia e intervallate da torri che le superavano del doppio. Keerg rimase affascinato dal sistema adottato dalle donne guerriere per scalare le mura e dalla determinazione con la quale persistevano nell'attacco nonostante le feroci perdile che subivano.

Con pochi agili movimenti, in un prodigio di equilibrismo, una donna saliva, un piede per parte, sulle spalle di altre due già in sella ai loro guz. Tenendo gli animali perfettamente affiancati la coppia arrivava di gran carriera sotto le mura, lì fermava di colpo i guz e sollevava sulle mani protese quanto più in alto possibile i piedi della donna che aveva portato sulle spalle. Praticamente le due guzziere lanciavano la terza verso l'alto fino a che le sue mani non raggiungevano la sommità delle mura. Intanto altre guerriere

scagliavano i loro rampini verso tutte le sporgenze alle quali sembrava che si potessero agganciare. Non appena la presa era sicura, immediatamente cominciavano ad arrampicarsi a una velocità incredibile lungo la corda, su per la parete di mattoni.

Le guardie laztebe erano attente e si precipitarono a colpire con pietre volanti, buchi e fondenti delle loro pesanti scimitarre le donne che si arrampicavano. Ne abbatterono una, due, tre, e poi ancora altre: i corpi senza vita, ma più spesso semplicemente feriti, precipitavano dall'alto delle mura fin sul terreno, dove di solito rimanevano immobili, affogate in un lago del proprio sangue che si mescolava con i colori da combattimento sciogliendoli e creando tonalità nuove e strane.

1 difensori erano decisi ma pochi, dato che l'assalto era stato repentino e inatteso. Le donne guerriere, anche se in posizione di svantaggio, erano molto più numerose dei laztebi. Finalmente una di loro riuscì ad aver ragione dei difensori. Facendo forza sulle braccia balzò in piedi sul bordo delle mura della Città Magica. Evitò il fendente di scimitarra che il laztebo più vicino cercava di assestarle e lo freddò invece con un preciso colpo di mazza, fracassandogli il cranio. Il corpo senza vita non si era ancora abbattuto sugli spalti sottostatili e già altre due donne avevano raggiunto il camminamento, e altre ancora incalzavano dal basso.

Keerg fu sollevato e spinto fino all'altezza delle mura; dall'alto quattro robuste braccia femminili lo afferrarono e lo sollevarono fino in cima. Si trovò su di un camminamento scivoloso di sangue e della bava giallognola che circolava nelle vene dei laztebi. Tutt'intorno la battaglia continuava, per il possesso di quella stretta breccia aperta nelle difese della Città Magica. Donne guerriere e laztebi combattevano avvinghiati calpestando i corpi di quanti giacevano a terra, devastati dalla violenza dei colpi. Il sangue, la bava e i colori di guerra delle donne guerriere si erano mescolati fino a formare una disgustosa pappetta arancione, che dagli spalti gocciolava sulla terra battuta delle vie della città.

Appena giunto sugli spalti Keerg si trovò davanti, a non più di duecento passi di distanza, il grande edificio di torma cubica, sormontato dall'immane cupola, all'interno del quale doveva trovarsi la macchina magica che era venuto a distruggere. Attorno a sé non aveva più di una quarantina di donne guerriere, ma sapeva che il tempo gli era in ogni caso nemico. Una torma di laztebi poteva sopraggiungere da un momento all'altro e travolgerli. Si

precipitò il più velocemente possibile giù dalle prime scale che riuscì a individuare. A metà circa della discesa gli si parò davanti un laztebo, che le risaliva tentando di portare soccorso a quelli che combattevano sugli spalti. Lo abbatte con un fendente di spada sulla testa, che gli apri il cranio spaccandolo in due metà quasi uguali. Uno schizzo giallognolo inzuppò la spalla destra della divisa grigia da imperiale che Keerg indossava.

Dal fondo della scala, all'altezza del piano stradale, si aveva la precisa sensazione di quanto il gigantesco edificio di mattoni gialli incombesse sulla piccola città che lo circondava. Non c'erano dubbi sulla direzione da prendere per raggiungerlo. Keerg e le donne guerriere che si trovavano con lui imboccarono correndo una stradina dritta, larga non più di una ventina di braccia, che portava direttamente al loro obbiettivo.

Improvvisamente, da una via laterale comparve un gruppo di una quindicina di laztebi guidati da uno di quegli esseri difficili da fissare direttamente e dotati di una grande testa dall'apparenza gelatinosa. Erano armati anche di un grande tubo di fuoco montato su di un affusto mobile, che veniva spinto avanti da quattro laztebi che facevano l'orza sulle due grandi mote. L'essere sconosciuto impartiva ordini in maniera concitata, indicando il gruppetto che avanzava di corsa.

Quando videro i nemici le donne guerriere si lanciarono avanti con ioga, superando lo stesso Keerg, che alla loro vista aveva rallentato il passo. In ogni caso la sua gamba malconcia non gli avrebbe consentito di correre, molto più velocemente.

Intanto il tubo di fuoco era stato messo in posizione, una fiaccola fu posta vicino alla sua estremità posteriore e la magia si scatenò. Dalla bocca del tubo uscì una fiammata rossastra, insieme a una nuvola mefitica di fumo nerissimo e puzzolente che invase tutta la strada mentre una grugnitola di pietre volanti si abbatteva sulle prime donne guerriere, falciandole e sfigurandone i corpi.

Superando i cadaveri riversi delle loro compagne cadute e sporcandosi i piedi nudi nel loro sangue le altre donne del deserto si precipitarono sui nemici che bloccavano la strada e ingaggiarono un furioso combattimento. Un laztebo armato di tubo di fuoco lanciò un sasso volante da brevissima distanza contro il viso di una guerriera. Il proiettile la colpì all'altezza del naso, penetrando nella testa e facendo esplodere il cranio in mille frammenti intrisi di sangue e di materia cerebrale, che si sparsero dappertutto, appiccicandosi ai mattoni gialli del muro più vicino, mentre il corpo della

donna si abbatteva senza vita ai piedi del suo uccisore. Ma già una nuova guerriera era avanzata, aveva piantato la sua corta lancia nel petto del laztebo, l'aveva estrada e si precipitava ancora avanti, correndo verso il grande edificio cubico.

Un lanciatore di buchi scagliò con il suo guantone un proiettile contro il petto di una guerriera, dai grossi seni fiorenti, dipinti uno di rosso e uno di verde. La donna scartò di lato e mentre sfuggiva al colpo vibrò una mazzata con la propria arma, andando a colpire proprio il sacchetto policromo nel quale erano racchiusi i buchi. L'involucro si lacerò e lasciò cadere una pioggia di proiettili che si aprivano appena entravano a contatto con qualche oggetto consistente prima di raggiungere la terra battuta, dove apri uno scavo profondo. La cascata divorò completamente la gamba del laztebo che portava il contenitore di buchi legato alla vita.

Colpi di scimitarra a due punte si abbattevano sui piccoli scudi triangolari delle guerriere del deserto, che replicavano con le loro corte lance dalla larga punta e con le mazze di troffone. Il combattimento fu rapido e violentissimo, da tutte e due le parti si prestava più attenzione a liberarsi dei nemici che a proteggersi dai loro colpi.

Presto due donne guerriere giacquero riverse a tetra, mescolando le proprie membra a quelle di otto laztebi sventrati dai colpi di lancia e sfigurati dalle mazzate. Una piccola concrezione viscida era quello che rimaneva dell'essere dalla testa grossa, ucciso da un preciso fendente che gli aveva quasi staccato la testa. Era caduto piegandosi come se fosse stato privo di struttura ossea e una volta a terra anche la pelle era sembrata perdere ogni consistenza, il suo corpo si era ridotto a un grumo umido e vischioso, spiaccicalo sulla tetra battuta dai piedi di quanti combattevano ancora.

Non etano più di una trentina le donne guerriere che insieme a Keerg raggiunsero la porta di accesso al grande edificio di mattoni gialli. Le ante erano spalancate ai lati di un'apertura tozza, praticamente quadrata. Un leggero aggetto si protendeva dalla parete in avanti, sopra l'ingresso, sostenuto da due colonne molto rastremate, sia al capitello sia alla base. Proprio al centro dell'apertura, che una breve scalinata collegava al piano della via, si trovava un altro di quegli esseri strani, che ormai non evitavano più di mostrarsi alla guida delle azioni compiute dai laztebi.

Indossava una lunga tunica di un rosso acceso, il cui cappuccio abbassalo lasciava scoperta la grande testa glabra, bianchissima. Era nella postura nella

quale Keerg aveva visto un suo simile a Fronetar, mentre lanciava una magia con la quale tentava di bloccare l'avanzata di due reggimenti di nani picchieri. Il braccio destro era disteso lungo il corpo, con la spada dritta e sottile stretta in mano. Il sinistro era allungato, la mano alta sopra la lesta, con le dita che si agitavano mobilissime, come prive di articolazioni, quasi fossero dei serpenti o delle lingue di fuoco. L'essere stava scagliando il suo incantesimo.

Keerg si accorse che le donne guerriere lanciate con lui all'assalto dell'edificio stavano rallentando i movimenti, come se una forza magica le stesse facendo prigioniere e come ricordava che avevano cominciato a fare i nani picchieri a Fronetar. Avvertì in quel momento un forte bruciore al petto: l'amuleto che si era ritrovato addosso dopo l'incontro con Damatria e che da allora non si ora mai tolto era diventato caldissimo, quasi rovente; gli bruciava gli abiti e gli feriva la carne, come se lo stessero marchiando a fuoco. Si rese conto che la percezione del proprio corpo veniva acuita dal dolore, e questo lo salvava dall'incantesimo.

Mentre le donne guerriere si fermavano e rimanevano immobili, paralizzate dal gesto magico di quell'essere strano, Keerg, con il petto straziato dal piccolo oggetto raffigurante le due lune sovrapposte, continuò ad avanzare verso di lui. Quando gli fu davanti sollevò la pesante spada da imperiale e, mentre leggeva lo stupore nei grandissimi occhi liquidi e senza colore che lo fissavano da sotto l'alta fronte bianchissima, vibrò un colpo che spiccò di netto prima la testa e poi il braccio sinistro di quell'essere inquietante.

Il corpo crollò a terra come un mucchio di stracci, dai quali si allargò subito una chiazza di liquido denso che scorreva verso l'esterno dell'edificio, mentre le membra scomposte perdevano forma e consistenza, fino a trasformarsi a loro volta in un liquido vagamente gelatinoso.

Distruggere la macchina

Le donne guerriere, ormai liberate dalla forza dell'incantesimo che le imprigionava, si precipitarono di nuovo in avanti, i muscoli nudi che guizzavano sotto la pelle dipinta di colori accesi. Alla loro testa Keerg attraversò il portone quadrato fiancheggiato dalle due colonne. Nella destra impugnava la spada da imperiale, con la lama imbrattata di liquidi vischiosi giallastri e verdognoli, sostanze organiche diverse appartenenti agli esseri che aveva dovuto abbattere per aprirsi la strada fino a lì. Con la sinistra stringeva la catena di cudro alla quale era appeso l'amuleto di Damatria, le cui lune pulsavano alternativamente, entrambe incandescenti.

Il gruppo fece pochi passi oltre la soglia e si trovò nella penombra su di una specie di ballatoio dal quale si dipartivano ripide scale di metallo, dirette sia verso l'alto sia verso il basso. Davanti a loro si apriva uno spazio immenso, dominato da un odore strano, metallico. L'intensità della luce variava dal buio quasi assoluto al chiarore abbagliante di scariche simili a lampi, che provenivano dall'alto e illuminavano in maniera discontinua quello che in basso si indovinava come una gigantesca ricostruzione di paesaggio, con fiumi e montagne che improvvisamente comparivano per sparire subito riassorbiti dall'oscurità.

Keerg riconobbe il luogo che aveva visto avvolto nel buio, nel pozzo al centro della Sala dell'Incantesimo, nei sotterranei del Palazzo dell'Impero a Irriz. Solo non avrebbe mai immaginato che le sue proporzioni fossero così immense. A un'altezza superiore alle cinquanta braccia, anche se la semioscurità rendeva molto difficile una stima delle distanze, vide sette oggetti dalle forme indefinite, li avrebbe descritti come grovigli d'ombra, dai quali partivano i lampi di luce ora colorata, ora bianchissima che illuminavano il paesaggio scolpito nel cudro disteso ai suoi piedi, lontanissimo verso il basso. La macchina magica sembrava svilupparsi in uno scavo del terreno almeno quanto s'innalzava verso l'alto nell'edificio di mattoni gialli.

L'ambiente era così vasto e l'illuminazione così incerta da non riuscire a distinguere le pareti. Su tutti i lati si intravedevano però ripide scale di metallo, lungo le quali si affrettavano esseri dalla grande testa bianca, tutti avvolti in lunghe tuniche delle quali non si riusciva a scorgere il colore.

Correvano tutti verso il ballatoio dove si trovavano Keerg e la ventina di guerriere del deserto che erano riuscite a seguirlo. A pochi passi da loro, appena fuori dalla soglia dell'edificio, al quale avevano evidentemente l'assoluta proibizione di accedere, si accalcavano i laztebi che li avevano inseguiti. Attoniti per lo stupore non gridavano né agitavano le armi. Erano confusi di vedere degli uomini che avevano osalo entrare in un luogo interdetto a tutti tranne che agli esseri dalle grandi teste bianche.

Adesso che aveva raggiunto la macchina magica Keerg si rendeva conto con on ore della difficoltà quasi insormontabile della sua missione. Aveva immaginato di trovarsi davanti un attrezzo che qualche colpo di spada e una serie di mazzate assestate dalle donne del deserto avrebbe danneggiato in maniera gravissima e forse disattivato per sempre. Sapeva infatti clic la magia fonda la sua forza su equilibri delicatissimi, su dosaggi perfetti, su distanze esatte, individuate con grande difficoltà, la cui cancellazione e rottura mette in crisi in maniera a volte irrecuperabile l'esistenza stessa di un incantesimo, e non la sua sola energia.

Con un sonno quasi di stordimento, adesso prendeva consapevolezza delle dimensioni impressionanti della macchina magica creata nelle Terre dell'Est. Davanti a sé aveva un'opera architettonica gigantesca, che si levava per decine di braccia verso l'alto e per altrettante sprofondava nel terreno. Le scale che correvano lungo le pareti invisibili e in tutte le direzioni rendevano evidenti i problemi e la fatica delle operazioni di manutenzione che etano necessarie al suo funzionamento, insieme all'impossibilità di infliggere seri danni a un tale complesso in pochi minuti, con l'ausilio di sole spade, lance e mazze.

Keerg si sentiva prigioniero di un senso di impotenza assoluta, di fronte a quelle dimensioni. Tutti i sacrifici fatti e imposti gli pareva divenissero vani mentre si guardava intorno a osservare quasi ammirato la luce che scopriva e poi lasciava tornare nel buio le profondità di quella sala, il cui immenso pavimento rappresentava l'Impero, dal quale l'energia vitale veniva risucchiata come se si fosse trattato di un bene solido e tangibile. Anche se avesse potuto contare su dieci volte le forze che era riuscito a portare con sé ci sarebbero volute ore se non giorni interi per danneggiare in maniera seria quell'impianto, quasi a mani nude com'erano.

Che il tempo fosse scarso era invece testimoniato con evidenza dal numero di esseri dalla testa grossa che si avvicinava, salendo e scendendo le ripide

scale di metallo, alla piattaforma di accesso dove si trovavano Keerg e le guerriere del deserto. Qualcuna di quelle creature inquietanti aveva raggiunto anche i laztebi che si erano fermati alla soglia dell'edificio e aveva spiegato che la gravità della situazione consentiva anche a loro, eccezionalmente, di entrare.

Avvolti nei loro stracci sporchi, gli ampi bragoni rosso scuro laceri e inzaccherati, le tre paia di tette delle femmine che occhieggiavano dai giubbetti troppo stretti per essere abbottonati, i piedi callosi non abituati alle lastre di liscio marmo scuro di Ortganer che pavimentavano il locale attraverso il quale si accedeva alla macchina magica, i laztebi avanzavano timorosi, ma tenendo strettamente in pugno le loro pesanti scimitarre.

Nell'aria odorosa dell'ozono prodotto dalle scariche che correvano da un groviglio d'ombra all'altro, vicino al tetto a forma di cupola dell'edificio, così alto da confondersi nell'oscurità, le guerriere del deserto si stringevano a Keerg, impugnando le loro armi, pronte a combattere il loro ultimo scontro. Sentiva il respiro affrettato di quelle più vicine e di alcune riusciva a scorgere il battito frenetico del cuore sotto la pelle delicata dei seni nudi.

Sapeva che avrebbero lottato fino alla morte per difendere quelle poche braccia di passerella sospesa sopra la rappresentazione in cudro delle Terre Note che avevano conquistato con tanti sacrifici. Ma questo non sarebbe bastato a salvare l'Impero.

Prima che gli esseri dalle grandi teste e i laztebi si lanciassero nell'attacco gli rimanevano pochi attimi, nei quali era ancora libero di agire. Doveva trovare il modo per bloccare il funzionamento di quella macchina poderosa, Sapeva che doveva esserci una soluzione al problema. "C'è sempre un modo" gli venne da pensare mentre il suo sguardo si fissava sulle due lune intrecciate, che ondeggiavano roventi e indistinguibili attaccate alla catenella che aveva in mano. Non dovette riflettere neppure per un attimo. Con un gesto ampio del braccio scagliò il piccolo monile il più lontano possibile, al di là della ringhiera del ballatoio sul quale si trovava.

Il suo gesto attrasse l'attenzione di tutti quelli che erano nell'edificio e la trasferì sul piccolo monile, la cui luce brillava nell'oscurità della sala. Per un tempo che parve lunghissimo le due lune planarono, roteando eccentriche insieme alla catenella a cui erano fissate, sempre pulsando di lampi gialli e rossi alternati. Poi atterrarono sulla lastra di cudro che raffigurava le Tene Note e che occupava, immensa, tutto il pavimento dell'edificio.

Il piccolo oggetto emise un inatteso suono sordo quando colpì il metallo e vi rimbalzò sopra in un rimbombo di timpani, Ogni volta che il monile, sempre lampeggiante di giallo e di rosso, toccava il cudro lavorato a paesaggio vi apriva uno squarcio, finché si fermò ai piedi dell'increspatura che rappresentava le Grandi Montagne di Ghiaccio, proprio dove piccolissimi elementi metallici indicavano la posizione di Vara-hor. Allora il cudro stesso sembrò evaporare: attorno al monile lanciato da Keerg si allargava lentamente un cerchio all'interno del quale il metallo prima si accartocciava, poi diventata incandescente e infine si volatilizzava con uno sfrigolio acuto, lasciando solo una sottile nebbiolina dal colore azzurrognolo.

Due esseri dalla testa grossa, che si trovavano sul pavimento dell'edificio, ai bordi del grande paesaggio di cudro, corsero nella direzione del monile, ma quando furono raggiunti dall'onda che gli si propagava attorno si bloccarono come impietriti. Le loro figure presero per un attimo la trasparenza del vetro e infine scomparvero, unendo la tenue nebbiolina prodotta dall'incenerimento dei loro corpi a quella che si alzava dal cudro man mano che scompariva.

Esisteva un preciso equilibrio fra le scariche che si liberavano nella parte alta dell'edificio e la grande mappa sul pavimento, dove si raccoglieva l'energia. La progressiva riduzione della superficie sulla quale le scariche luminose potevano esercitare la loro forza creava uno scompenso, sovraccaricando la zona ancora esistente. Lì il cudro sembrava scosso da mani di giganti, si gonfiava in bolle, era percorso da lunghe increspature che lo attraversavano incrociandosi, si spaccava in fenditure profonde. Alcuni esseri dalle teste grosse si affaccendavano frenetici alla base di quelli che a Keerg erano apparsi come grovigli d'ombra, nel tentativo di bloccarne il funzionamento o almeno di ridurne la potenza. Altri invece, la maggior parte, non tentarono nulla per salvare una situazione evidentemente compromessa e si dettero alla fuga. Dalla fretta e dall'eccitazione con la quale si precipitarono verso le uscite apparve chiaro che giudicavano imminente un pericolo molto grave.

I laztebi, come sempre prontissimi a rimanere coinvolti nelle emozioni collettive, furono quasi subito colti dal panico e si dettero anche loro a una fuga disordinata e precipitosa, alla quale convertivano tutti quelli che incontravano sul loro cammino.

Keerg con le sue donne guerriere era rimasto padrone del grande edificio nel quale la macchina magica stava andando a pezzi, distrutta dalla sua stessa

energia, ormai priva di controllo. Qualche essere dalla testa grossa si affannava ancora attorno agli immensi sostegni dai quali si alzavano i grovigli d'ombra, ma ogni sforzo era evidentemente inutile. I lampi che si scatenavano in alto, subito sotto la cupola, erano sempre più violenti, accompagnati di frequente da schiocchi, tuoni, rombi e borbottii cupi. Di tanto in tanto un arco luminoso, che si accendeva a collegare due grovigli, anziché esaurirsi lassù si scaricava sul pavimento di cudro dopo aver attraversato tutta l'altezza della sala ed essersi impresso per alcuni secondi nella retina dei presenti. La porzione di paesaggio in miniatura dove il lampo si abbatteva si riduceva a una lastra informe di metallo liquefatto.

Dopo una fiammata ancora più accecante uno dei grovigli esplose, avvolgendo di fumo densissimo un angolo dell'edificio. La nuvola scura era animata in strane volute e presto fu evidente che lo scoppio aveva lesionato la parete dell'edificio, creando aperture attraverso le quali l'aria del pomeriggio penetrava nella sala immensa. insieme a qualche raggio di luce. La macchina magica e l'edificio che la conteneva erano divenuti instabili; bisognava allontanarsene quanto più possibile, assistere da vicino allo spettacolo della sua distruzione poteva risultare molto pericoloso.

Keerg e le donne guerriere lasciarono l'edificio passando dall'ingresso dal quale erano entrati poco prima e si lanciarono di corsa lungo la larga via che si trovarono davanti, in fondo alla quale potevano vedere una delle porte della città, spalancata e incustodita. La raggiunsero e l'attraversarono sempre correndo, senza incontrare nessuno. Un borbottio sordo, rotto di tanto in tanto da scoppi e sibili, continuava a provenire dalla macchina magica.

Appena fuori della città il gruppetto fu raggiunto dalle guerriere che erano rimaste fuori dalle mura a custodia dei guz, le donne seppero allora con certezza che più della metà di loro aveva perso la vita nell'attacco. Keerg fu informato del fatto che tutti i laztebi erano fuggiti dalla Città Magica, insieme a qualche essere dalla testa grossa, lasciandola deserta. In preda al terrore cieco si erano precipitati fuori senza curarsi di quello che abbandonavano, ma presi dall'unico desiderio di allontanarsi più in fretta possibile da quel luogo.

Neppure Keerg volle restare lì oltre il tempo necessario alle donne guerriere per infilarsi di nuovo le loro yonnasse e risalire in groppa ai guz. Si incamminarono di buon passo nella direzione dalla quale erano venuti, portandosi dietro per le briglie cinquanta animali con le selle vuote. Non avevano percorso più di mille passi quando furono quasi sbalzati a terra dallo

spostamento d'aria di un'esplosione violentissima che aveva sventralo il grande edificio cubico di mattoni scagliandone i pezzi in alto e lontano, a una distanza ben superiore a quella della cinta muraria. Fu comunque la sua struttura possente a proteggere Keerg e le donne guerriere dalla violenza diretta dell'onda d'urto e dalla tempesta di schegge di mattone che distrusse quasi ogni edificio della città, riducendola a una distesa di frammenti giallastri circondata dai resti sbrecciati della sua cinta difensiva.

Keerg sapeva di non avere molto tempo a disposizione per lasciare quei luoghi. I laztebi che abitavano la città e i loro misteriosi alleali dalla testa grossa erano stati presi dal panico quando la macchina magica aveva iniziato ad autodistruggersi, ma il loro stato d'animo sarebbe presto cambiato, con la velocità che gli era solita. Allora sarebbero tornati, desiderosi di vendicarsi dei danni che avevano subito.

Nonostante l'urgenza del momento e la situazione di grave pericolo nella quale si rendeva perfettamente conto di trovarsi, Keerg si sentiva tranquillo come non gli capitava da moltissimo tempo. Questo non dipendeva dalla consapevolezza del grande successo conseguito, né dal fatto di aver compiuto ancora una volta il proprio dovere di fronte all'Imperatore o di aver salvato le Terre Note da un destino di miseria e distruzione. L'emozione che gli proveniva dalla nuvola di polvere che solo alcuni minuti dopo l'esplosione il vento iniziava a disperdere era più personale, intima ed egoistica: era un gran senso di libertà.

Si trovava ad almeno due settimane di marcia dai confini delle Torre Note, era separalo dal proprio esercito, del quale non conosceva neppure l'esatta posizione, aveva perduto la maggior parte delle donne guerriere che aveva guidato all'assalto della Città Magica e non sapeva bene come avrebbe fatto per riportare indietro le poche superstiti, ma si sentiva finalmente libero e sciolto da ogni obbligo nei confronti dell'Impero: nessuno prima di lui aveva mai fatto tanto per le Terre Note. Adesso, se se la fosse cavata, avrebbe avuto il diritto di vivere finalmente la propria vita.

Fu un momento di ebbrezza ed euforia che passò rapidamente. i problemi incalzavano e lui sentiva di dover rispettare gli impegni che aveva preso con quanti gli avevano affidato le truppe che componevano il suo esercito. Erano stati i suoi uomini, le sue donne, i suoi nani a consentirgli di svolgere con successo la missione che l'Imperatore gli aveva affidato. Doveva riportarne a casa quanti più possibile.

In una ventina di minuti di mezza corsa dei guz che montavano, il Maestro del Ferro e le sue guerriere raggiunsero l'ampia radura pianeggiante dove Anidria aveva affrontato i laztebi che sbarravano il cammino verso la Città Magica in modo da consentire loro di raggiungerla. La spianata era adesso ricoperta da una distesa uniforme di corpi, morti o gravemente feriti, alcuni ancora avvinghiati nella lotta senza pietà che era stata combattuta. Qualche guz si aggirava per il campo di battaglia, impastando con le larghe zampe il sangue e la terra in una fanghiglia repellente.

Keerg indirizzò il cammino del proprio guz verso il gruppetto di figure che vide in cima a una morbida collina; erano in parte in piedi e in parte chine a terra. Si trattava delle uniche persone vive in quel campo di morte, facilmente riconoscibili come guerriere del deserto per le loro ampie yonnasse, che di tanto in tanto un refolo di vento gonfiava, e soprattutto per l'immensa bandiera che sventolava sopra le loro teste. Anche le pendici della collinetta erano intrise di una disgustosa e maleodorante sostanza arancione scuro, composta dalla mescolanza del liquido giallastro che scorreva nei corpi dei laztebi con il sangue delle donne guerriere.

Scavalcando i corpi scomposti dei caduti, Keerg percorse a piedi l'ultimo tratto di cammino. Non più di quindici guerriere erano raccolte attorno al corpo disteso di Anidria. La Principessa aveva un ampio squarcio nel fianco sinistro, probabilmente provocato da un buco scagliatole contro da un lanciatore laztebo. Era tamponato malamente da una fasciatura intrisa di sangue e dei Colori dei quali la guerriera si era adornata il corpo prima del combattimento. Anidria era stata adagiata su di una yonnassa distesa sul terreno, un altro indumento uguale fungeva da coperta, ma era scossa lo stesso dai brividi, aveva il viso pallidissimo e le labbra esangui di un rosa appena accennato. Nonostante la gravità della ferita si manteneva ancora in sé.

Keerg le si inginocchiò accanto e le prese una mano. La sentì gelida fra le proprie. Con un sorriso stentato, quasi una smorfia di dolore, e una voce che si udiva appena Anidria disse: — Ho visto l'esplosione, Keerg. Ce l'hai fatta. Come sempre hai portato a termine la tua missione.

— Ce l'abbiamo fatta, Anidria. Tutti noi insieme. Era la nostra missione.

— Io sto per morire, il sangue mi esce a fiumi dalle vene e la polvere magica sparsa sulla ferita non fa più nessun effetto. Solo il tocco di zeo che ho in bocca mi permette di restare cosciente.

— Ti cureremo e ti salverai. Stai tranquilla.

— Non sei capace di mentire, Keerg. I tuoi occhi e la tua voce dicono quello che già so: la vita mi scorre via veloce. — La Principessa sorrise di nuovo, con sforzo visibile. I suoi occhi azzurri stavano diventando inespressivi. — Comunque abbiamo fatto un buon lavoro, puoi vederlo guardandoti intorno.

— È vero. — Un'altra guerriera del deserto subentrò nel racconto, quella che teneva in grembo la testa di Anidria, sollevandola dal terreno. — Abbiamo attaccato i laztebi con decisione, come tu stesso devi aver visto. Sebbene fossero molto più numerosi di noi li avevamo quasi sopraffatti quando ne sono arrivati altri di rinforzo.

"Da ogni parte giungevano laztebi ed erano così tanti che ci hanno costrette sulla difensiva. Lentamente siamo state respinte fin sulla cima di questa collina. Ogni passo indietro che facevamo ci veniva pagato con la vita di un laztebo, ma anche molte di noi cadevano sotto i colpi delle scimitarre o dei tubi di fuoco. Alla fine siamo rimaste solo noi, quelle che vedi adesso. Probabilmente ci avrebbero ucciso tutte se non si fosse levato verso il cielo il bagliore, seguito dal boato, che annunciava la distruzione della Città Magica.

"Quando l'hanno visto i laztebi sono stati tutti presi da un panico incontrollabile, e sorto fuggiti in ogni direzione."

— E mi hanno lasciata a morire tranquilla — disse Anidria a mo' di conclusione. Subito dopo però aggiunse: — Sai una cosa, Keerg? Hai sbagliato a non accettare la mia offerta, quel giorno nel deserto.

Furono le sue ultime parole, poi lo sguardo di Anidria si fissò nel vuoto, la sua mano si rilassò e rimase inerte fra quelle di Keerg.

Delle cinquecento donne guerriere che erano partite con lui per distruggere la macchina magica non ne rimanevano in vita neppure settanta, diverse delle quali ferite. Quelle che erano cadute vive in mano ai laztebi nel corso dei feroci combattimenti che si erano svolti alle porte della Città Magica non erano sopravvissute a lungo e comunque avrebbero preferito una morte più rapida di quella che avevano incontrato. Anche Brathore e gli imperiali che si trovavano ai suoi ordini erano caduti tutti per eseguire l'incarico che avevano ricevuto: uccidere l'essere dalla grande testa che comandava i laztebi contro i quali si erano battute le donne guerriere. Erano riusciti a prenderlo di sorpresa e ad abbatterlo, ma poi si erano trovati isolati ad affrontare un numero soverchiarne di nemici e uno dopo l'altro erano stati sopraffatti. Brathore era

caduto per ultimo, abbattuto dai colpi di dieci tubi di fuoco che gli avevano lanciato contro una pioggia di sassi volanti.

Dopo aver controllato che non ci fossero altri sopravvissuti e avere raccolto tutti i guz che era possibile, Keerg lasciò la zona dove si erano svolti i combattimenti e si incamminò con le poche superstiti verso nord-ovest. Probabilmente dirigendosi verso occidente avrebbe potuto sperare di raggiungere Valgeat senza correre troppi rischi, ma dopo che la sua missione era stata portata a compimento, non si sarebbe mai sentito di abbandonare in territorio nemico, al proprio destino, l'esercito che fino a quel momento lo aveva seguito fedelmente.

Il piccolo drappello avanzò circospetto: la gravità dei pericoli ai quali andava incontro gli era sconosciuta. Keerg ignorava quanto la distruzione della macchina magica avesse inciso sulla coesione dell'esercito laztebo. L'unica sicurezza che aveva era di trovarsi ancora in territorio nemico; con ogni probabilità la loro direzione di marcia li avrebbe portati a scontrarsi con le retrovie dell'armata lazteba che fronteggiava l'esercito lascialo sotto il comando di Horton-Horton. Ormai senza più speranza di salvare la Città Magica, ma con l'intento di vendicarne la distruzione. Non c'erano dubbi che i laztebi avrebbero continuato la campagna; del resto non ci sarebbe stato modo di spiegare loro che l'unico intento delle donne, degli uomini e dei nani che formavano l'esercito invasore era ormai quello di tornare a casa.

Con le sue donne guerriere Keerg si muoveva di preferenza nelle ore prossime all'alba e al tramonto, quando la luce era incerta e non permetteva di distinguere le figure in maniera perfetta. Dopo due giorni di marcia gli avvistamenti di reparti laztebi si fecero più frequenti e avanzare verso nord-ovest evitando di incontrarli e quindi di combattere divenne praticamente impossibile. Allora il comandante decise di effettuare una conversione verso ovest, per aggirare l'ala sinistra dell'armata lazteba che sapeva di avere di fronte. Si sarebbe così ricongiunto con i propri uomini che dovevano trovarsi per forza più a nord, dove si erano spostati per tenere impegnato l'esercito laztebo lontano dalla Città Magica, in modo da consentire a lui di aggredirla.

Occorsero altri tre giorni per effettuare il lungo giro attorno alle posizioni occupate dai laztebi, sempre muovendosi con circospezione ed evitando di lasciarsi coinvolgere in combattimenti nei quali i nemici avrebbero contato su di un vantaggio numerico enorme. Finalmente, il pomeriggio del quinto giorno da quando il Maestro del Ferro e le sue donne guerriere avevano

lasciato le rovine della Città Magica si imbatterono in una pattuglia di imperiali a dorso di guz. Gli esploratori si erano spinti verso ovest muovendo dalle posizioni avanzate dell'ala destra dell'esercito comandato da Horton-Horton.

Gli imperiali si distinguono anche per la loro impassibilità e per il ritegno che hanno nel mostrare i propri sentimenti. Il loro incontro con Keerg fu ugualmente commovente. Ci furono lacrime e abbracci, ma questo non fu nulla rispetto all'entusiasmo che destò il suo arrivo fra i nani picchieri. Quando si mostrò nei pressi del loro accampamento tutti i nani gli corsero incontro, abbandonando le picche e i pochi bagagli che ancora avevano con sé. Gli imperiali ebbero il loro da fare per tenere indietro la folla scatenata che lo salutava, lanciando in aria i cappelli piumati dalle larghe tese. I colori dei reggimenti si erano mescolati e gli ufficiali non riuscivano a impedire ai nani di farsi avanti, di arrampicarsi sulle spalle di quelli che li precedevano, di stringersi attorno al loro generale, nella speranza di toccarlo o almeno di vederlo.

Dopo il momento dell'entusiasmo, quando riuscì ad allontanarsi dalla folla festante, Keerg poté incontrarsi con i comandanti dell'esercito. Horton-Horton, il Primo Custode, Tarav-Tarav c il Signore di Qinteren lo misero a parte della situazione nella quale si trovavano.

Nella sua lenta ritirata, piena di contromarce e di movimenti notturni, l'esercito aveva proseguito nello spostamento verso nord, portandosi dietro l'armata lazteba e scambiando il tempo con lo spazio, cedendo il secondo in modo da guadagnare il primo. Dopo alcuni giorni di marce alla massima velocità consentita dal terreno ormai asciutto, Horton-Horton aveva finito con il trovarsi le grandi foreste del nord dietro le spalle. Infilarsi lì dentro avrebbe significato abbandonare le armi pesanti, i carri e forse anche una parte dei guz. L'armata avrebbe rischiato di trasformarsi in una torma disorganizzata che forse non sarebbe riuscita neppure a provvedere al proprio sostentamento.

A quel punto una rapida marcia verso ovest, in direzione delle Terre Note, sarebbe forse stata possibile, ma così facendo l'esercito avrebbe rischiato di smettere di rappresentare una minaccia per la Città Magica, con la possibile conseguenza di lasciare liberi i nemici che aveva invece il preciso compito di mantenere impegnati. L'unica direzione di marcia imboccando la quale Horton-Horton avrebbe continuato a costringere i laztebi a seguirlo era quella dell'est, con tutti i rischi che questo comportava, da quello di spingersi ancora

più a fondo in territorio nemico a quello di trovarsi il cammino sbarrato da uno dei grandi fiumi che attraversano le Terre dell'Est da nord verso sud. Lì l'esercito avrebbe dovuto fermarsi e combattere, per sopravvivere e per aprirsi con le armi la via verso le proprie case.

Poche ore prima del ritorno di Keerg, Horton-Horton aveva saputo che i suoi esploratori più avanzati avevano incontrato sul loro cammino un grande fiume. Attraversarlo sol to l'incalzare del nemico sarebbe stato difficile, e oltretutto avrebbe portato l'esercito imperiale ancora più lontano dalle Terre Note e con un poderoso ostacolo naturale in più a ingombrargli la strada. Questa volta non esisteva alternativa al combattimento, ma almeno sarebbe toccato ai laztebi il compito di attaccare.

L'esercito di cui Keerg aveva ripreso il comando in un momento cosi delicato rischiava comunque moltissimo. Le troppe giornate di marcia senza sosta alle quali si era sottoposto lo avevano logorato, riducendo il numero e la capacità di fuoco delle armi pesanti. Molle erario state abbandonate lungo il cammino. Durante una marcia compiuta sotto l'incalzare dei laztebi la rottura di una ruota o di un mozzo erano spesso ragioni sufficienti per decidere l'abbandono di una preziosa ballista o di una potente catapulta a torsione. Anche molti cani pieni di munizioni erano stati sacrificali per rendere più spedita la marcia.

La posizione che Keerg scelse per accettare battaglia con l'esercito al quale si era appena ricongiunto era ancora una volta fortissima. Lo schieramento fu appoggialo sulla destra a una collinetta coperta da un bosco fitto che si collegava direttamente con la grande foresta del nord e garantiva cosi da ogni tentativo di aggiramento su quel lato. L'ala sinistra poteva invece contare sulla copertura del grande fiume che aveva bloccato il cammino dell'esercito, che era inimmaginabile potesse essere attraversato senza avere il controllo della sponda opposta. Le armi pesanti ancora al seguito dell'armata furono distribuite lungo tutto lo schieramento, organizzato ad arco concavo, in modo che tutte potessero battere concentricamente il fronte lungo il quale i laztebi avrebbero dovuto per forza avanzare per attaccare.

Anche in questa occasione i guzzieri appiedati tenevano la destra dello schieramento, dato che il loro armamento consentiva di sfruttare ai meglio la protezione offerta dal bosco. Gli imperiali a piedi erano invece disposti sulla sinistra e collegavano la forte posizione offerta dal fiume al centro, tenuto come al solito dai nani picchieri. Il secondo, il terzo e il quarto reggimento

erano schierati affiancati, mentre le casacche rosse del primo formavano la riserva, posta esattamente sul centro. Fra loro e il bosco si trovavano tutti 1 guzzieri ancora disponibili nell'esercito imperiale, che non erano moltissimi, anche se erano aumentati da quando Keerg era tornato con lo sue donne del deserto e molti più animali di quanti ne servissero loro. Qualche centinaio di arcieri del sud, non più di duecento imperiali e un numero ancora inferiore di donne guerriere del deserto avrebbero dovuto bloccare ogni laztebo che fosse riuscito a uscire dal bosco.

Se si fa eccezione per la bassa collinetta fittamente coperta di alberi sulla destra dello schieramento imperiale, la regione era per il resto perfettamente piatta. Il terreno era asciugato dal sole estivo e l'erba alta che vi era cresciuta in primavera cominciava a seccarsi per la temperatura che si faceva ogni giorno più calda.

Per osservare la disposizione del nemico, Keerg dovette salire sul tetto di uno degli ultimi carri per il trasporto di cibo rimasti, il cui contenuto veniva razionato ormai con parsimonia. Da parecchi giorni intatti la rapidità degli spostamenti e la vicinanza dei laztebi non lasciavano né il tempo né le possibilità di movimento sufficienti per trarre dal territorio attraversato il cibo necessario a nutrire il pur ridotto esercito di Keerg.

La battaglia del fiume

L'amplificatore di vista di Keerg scorreva le linee dei laztebi, perfettamente illuminate da un sole estivo che stava tramontando alla sua destra. L'aria era afosa e grassa dell'umidità appiccicosa che per tutta la giornata si era levata dal fiume che scorreva lento alla sua sinistra.

Anche nel campo nemico erano evidenti i preparativi per la battaglia. I laztebi amavano combattere all'alba, dopo una notte passata insonne a stordirsi bevendo, mangiando, gridando, scopando, eccitandosi in ogni modo attorno a immensi fuochi, veri e propri roghi, eretti con ogni sorta di combustibile che capitava loro sottomano. Le grandi foreste a nord del campo di battaglia erano perfette per fornire legna da ardore, ma non sì sarebbe trovata una baracca di legno in piedi nel raggio di mezza giornata di cammino. Anche ruote e persino qualche carro intero erano ammassati insieme ai tronchi nelle pile alzate con l'irregolarità tipica dei laztebi lungo tutto l'arco del loro schieramento, che replicava al contrario l'andamento di quello imperiale.

Al centro si scorgevano numerosi grandi tubi di fuoco, montati su ruote, ammassati in disordine c senza nessuna logica se non quella prudenziale di tenerli a una certa distanza dalle pire, non si capiva se per evitare che le armi si danneggiassero o piuttosto perché non intralciassero gli sfrenati festeggiamenti che avrebbero preceduto la battaglia. Sulla destra lazteba, di fronte agli imperiali acquartierati nei pressi del fiume, erano disposti alcuni carri dalla forma assolutamente insolita.

Le ruote, enormi, raggiungevano almeno le cinque braccia di altezza, con uno spessore che superava i due palmi o che ne dichiarava un peso enorme. Questa ipotesi sembrava confermata dal fatto che ogni loro parte appariva protetta da piastre scure, probabilmente metalliche, come se si trattasse di una fortezza. Ciascuno dei carri era sormontato da una struttura cilindrica alta una decina di braccia e larga poco più di un palmo, dalla funzione incomprensibile.

Dai suoi esploratori Keerg venne a sapere che quei carri mai visti prima su di un campo di battaglia erano stati trainati fin li da venti paia di bomp ciascuna, e nonostante questo lo spostamento era avvenuto con grande lentezza. Adesso gli animali da tiro erano stati staccali ed era difficile

immaginare quale impiego avrebbero potuto avere in combattimento quegli attrezzi tanto pesanti e così difficili da trainare, se non una funzione puramente difensiva. Nel caso il giorno successivo i laztebi avessero di nuovo aggiogato i bomp ai carri per farli avanzare verso gli imperiali, in modo da usarli come fortezze mobili, il tiro delle armi pesanti avrebbe abbattuto gli animali fin da lontano, bloccando immediatamente l'avanzata.

Keerg però non si sentiva tranquillo di questa conclusione. I laztebi si erano dimostrati in molte occasioni nemici ben più temibili di quanto la loro indole confusionaria e la loro logica non lineare facessero credere. Per di più era ormai certo che altri esseri dalle capacità ben più sviluppate lavoravano al loro fianco contro l'Impero.

Subito dopo che il sole fu tramontato, incendiando di luce rossa l'immensa pianura che si stendeva a occidente del campo di battaglia, le pire cominciarono ad accendersi, come sempre senza che ci fosse un ordine apparente, e attorno a esse i laztebi si scatenarono a bere, mangiare, ruttare, scoreggiare, masturbarsi, giocare e fare sesso senza alcun ritegno. La loro capacità di resistenza a ogni genere di eccesso era enorme. Anziché esaurirli, l'abbandonarsi a ogni stimolo concentrava la loro energia, mentre inibiva qualunque timore.

All'alba le scorte di birra verde di mecar e di quarti di doglione sarebbero state completamente esaurite, insieme a quelle di ogni altro cibo o bevanda, e la determinazione aggressiva dei laztebi avrebbe raggiunto l'apice.

Per tutta la notte un caos assordante di grida, stridori, offese, lamenti, ansimi e ogni altro tipo di suono prodotto dal corpo avrebbe tenuto svegli le donne, gli uomini e i nani che si preparavano ad affrontarli. Particolarmente duro sarebbe stato per loro udire i gemiti e i rantoli straziati di qualche animale che veniva torturato a morte per il piacere di osservarne la sofferenza e di ascoltarne i lamenti disperati. Grida di entusiasmo e scoppi di risate punteggiavano queste dimostrazioni orrende di sadismo, certificandone il gradimento da parte del pubblico. Tutti quelli che si preparavano alla battaglia sapevano come ogni prigioniero catturato dai laztebi, che non avesse la fortuna di venire massacrato immediatamente nella foga della battaglia, doveva aspettarsi un destino simile a quello di quei poveri animali.

Durante tutta la campagna in territorio nemico non un uomo, un nano o una donna era stato lasciato vivo alla mercé del nemico, a costo di abbandonare armi e viveri per trovare posto sui carri ai malati e ai feriti.

Tutto era preferibile a cadere nelle mani dei laztebi, anche sopportare giorni di sofferenze su di un carro traballante e perfino morire durante il trasferimento.

Poco prima dell'alba del giorno della battaglia, una brezza fresca disperse la nebbia che era salita dal fiume e il sole si levò sull'acqua a illuminare una giornata insolitamente tersa per quel periodo d'estate già avanzata. I laztebi lanciarono grida d'entusiasmo quando il primo spicchio di luce si alzò sopra l'orizzonte, e come se si fosse trattato del segnale d'attacco parecchi di quelli che si trovavano nel settore centrale dello schieramento mossero in avanti, verso le file ordinate dei nani picchieri. Avanzavano armati quasi tutti di larghi scudi di legno dipinti di colori strani e mescolati, tanto da sembrare macchiati piuttosto clic disegnati, e delle loro tipiche scimitarre a doppia punta. Sbattevano le lame piatte sugli scudi, facendoli rimbombare cupamente.

Più che un assalto vero e proprio il loro movimento era una sfida, un gesto di rabbia non trattenuta. Oltre a sbattere le scimitarre sugli scudi le agitavano in aria, oppure posavano le armi a terra per fare gesti di scherno. Qualcuno si calava i bragoni rossi per mostrare al nemico il sedere, altri agitavano i genitali, le femmine scuotevano il petto nudo facendo ondeggiare disordinatamente le sei tette. Pensavano di tenersi fuori dalla portata delle armi pesanti imperiali, ma come accadeva quasi sempre sbagliarono i calcoli, così che quando le balliste fecero partire una scarica di verrettoni e le catapulte a torsione lanciarono i loro proiettili di pietra parecchi andarono a segno. Gli scudi di legno non fornivano una protezione adeguata contro quel tipo di proiettili e parecchi laztebi rimasero sul terreno. Gli altri si ritirarono, sempre gridando e facendo gesti osceni.

Intanto, ancora in un disordine generalizzato, i laztebi avevano iniziato a muovere in avanti i loro giganteschi tubi di fuoco montati su mote. Spinte, trainate e accompagnate ciascuna da decine di laztebi, una parte dei quali era semplicemente addetta ad aprire la strada agli altri, aggredendo e picchiando tutti quelli che ingombravano il cammino e scatenando così zuffe che non rendevano certo agile la manovra, le grosse macchine magiche si avvicinavano alla prima linea della massa di guerrieri dalla pelle verde chitinosa e dagli ampi bragoni rosso mattone, sporchi in maniera inverosimile, che si preparavano a lanciarsi nel primo attacco vero e proprio.

Come sempre accadeva quando i laztebi si trovavano in molti riuniti in uno

spazio ristretto, scoppiavano continue discussioni a base di pugni e spintoni; non mancavano gli episodi che si trasformavano in vere c proprie risse che coinvolgevano centinaia di contendenti, parecchi dei quali non sapevano neppure per quale ragione si stavano picchiando a sangue con i propri vicini. Del resto lo spintone era una delle forme di comunicazione più comune fra i laztebi.

Portare avanti i tubi di fuoco e sedare almeno i tafferugli più gravi richiese del tempo, e il disco del sole era già ben distante dall'orizzonte quando i laztebi lanciarono il loro assalto al centro dello schieramento imperiale, tenuto dai nani picchieri.

Con un grido altissimo all'unisono, che subito si ruppe in migliaia di urla sguaiate, la marea verdastra si precipitò in avanti di corsa. Fece pochi passi, si trovò nel raggio di tiro delle armi pesanti degli imperiali e fu accolta dalla prima salva di verrettoni e sassi rotondi, grandi come il pugno di un uomo, scagliati dalle balliste e dalle catapulte a torsione. La disposizione a semicerchio dell'esercito di Keerg faceva sì che il tiro si concentrasse su quelli che avanzavano abbattendo decine di attaccanti, anche se le armi non si trovavano ancora alla distanza di lancio ottimale.

La prima scarica di proiettili non rallentò neppure la corsa dei laztebi. I caduti restavano a tetra e venivano calpestati da quelli che avanzavano dietro di loro, senza che nessuno si curasse neppure di verificare le loro condizioni; sicuramente nessuno sarebbe stato ancora in vita dopo che la massa di piedi callosi fosse passata su di loro.

Da una distanza di cento passi le armi pesanti degli imperiali fecero partire una seconda scarica, dagli effetti molto più devastanti della prima. I verrettoni e le pietre attraversavano gli scudi di legno e li schiantavano, abbattendo uno dopo l'altro tutti i laztebi che trovavano sulla loro traiettoria, prima di esaurire la propria energia. Sferzato dalla seconda scarica di colpi l'impeto degli attaccanti subì un rallentamento e un movimento d'esitazione, come una lunga ondata, attraversò tutto il loro schieramento. I laztebi trovarono però la forza e la determinazione per continuare ad avanzare.

Arrivarono a meno di quaranta passi dalle file ordinate dei nani picchieri, che sotto le loro bandiere, allineati spalla contro spalla su tre file, erano pronti ad accoglierne l'urto sulle punte delle loro armi. Dietro di loro erano disposti i balestrieri, che tradizionalmente li accompagnavano in battaglia sommando la loro potenza di fuoco alla proverbiale solidità dei combattenti armati di picca.

Laztebi e nani potevano guardarsi negli occhi quando partì la terza salva di proiettili, questa volta appoggiata anche dal tiro delle balestre leggere, che aggiungevano le loro quadrelle ai verrettoni delle balliste e alle pietre delle catapulte. Il risultato di questo tiro effettuato da pochi passi di distanza contro la formazione compatta dei laztebi fu devastante. La massa dei proiettili si abbatté sugli attaccanti con una violenza feroce. Fu come se i laztebi si fossero schiantati in un muro invisibile e poi fossero stati spazzati da un vento dalla forza inaudita.

Della prima fila non rimase in piedi praticamente nessuno, in quelle successive si aprirono lunghi corridoi di caduti. La potenza d'impatto dei proiettili lanciati da una distanza così breve strappava ai corpi arti e brandelli di carne dalla pelle verde, facendo schizzare in tutte le direzioni getti di poltiglia giallastra. Persino parecchi nani picchieri delle prime file ne furono imbrattati.

I laztebi superstiti ebbero un attimo di smarrimento, poi si voltarono e si dettero alla fuga, lasciando il terreno coperto di corpi esanimi. Arretrarono fino a porsi dietro il riparo, almeno immaginario, della linea dei tubi di fuoco montati su ruote. Gli addetti a queste armi ne scatenarono le magie non appena il campo di tira fu libero, e a volte senza neppure aspettare che lo fosse. Getti di fuoco uscirono dalle bocche dei tubi, insieme a nuvole di fumo nerissimo e untuoso, che non si spostava verso l'alto, ma rimaneva ad appestare l'aria muovendosi in lente volute. Grosse pietre volanti cominciarono ad abbattersi sulle file dei picchieri, provocando i primi caduti fra di loro.

Dal tetto del carro che aveva scelto come osservatorio Keerg dovette assistere impotente al logoramento delle sue truppe. Nani e laztebi si fronteggiavano, esposti gli uni al lancio delle pietre volanti, gli altri ai verrettoni e ai sassi. Le perdite erano elevate da tutte due le parti e non era motivo di consolazione la consapevolezza che erano molti di più i nemici abbattuti dalle armi imperiali dei nani picchieri che cadevano sotto il tiro dei grandi tubi di fuoco.

Intanto l'attacco laztebo aveva inizio anche sulle ali.

La destra dell'esercito di Keerg, attestata nel boschetto in cima alla tozza collina scelta come posizione alla quale ancorare lo schieramento da quel lato, era investita da un assalto portato in maniera discontinua da bande male organizzate. Pochi di loro, superato lo sbarramento effettuato dal tiro di

frecce degli arcieri del sud, si risolvevano ad addentrarsi fra gli alberi per affrontare un nemico del quale non conoscevano la consistenza. Difficilmente, comunque, un vero pericolo sarebbe arrivato da quella parte; l'ostacolo che i laztebi dovevano superare era il bosco stesso. Il suo intrico avrebbe spezzato l'organizzazione di qualsiasi formazione che avesse voluto attraversarlo e avrebbe messo alla mercé dei guzzieri imperiali che ne pattugliavano il limitare quanti ne fossero usciti alla spicciolata.

Molto più preoccupante appariva a Keerg quello che accadeva sul lato opposto dello schieramento, dove gli imperiali collegavano al fiume la formazione di nani picchieri che costituiva il centro dell'esercito. Fin dalle prime luci dell'alba si era potuta vedere in quel settore una frenetica agitazione attorno agli strani cani neri che la sera prima erano stati trainati in posizione dalle pariglie di bomp. Gli amplificatori di vista avevano permesso di vedere figure ancora più lerce del solito, praticamente nere di sporcizia, arrampicarsi su scale di fortuna fino alla sommità dei carri, per poi scomparire al loro interno. Complesse carrucole, secchi e argani avevano poi fatto la spola fra il terreno e il piano dei carri, trasferendovi materiali che non si riuscivano a distinguere.

Un'ora circa dopo il sorgere del sole questi preparativi erano terminati e dalla sommità dei lunghi tubi che si alzavano sopra i sette carri avevano cominciato ad alzarsi sbuffi di fumo nero, che avevano via via preso regolarità. Sembravano camini di fornaci alimentate da un materiale particolarmente denso e, come presto si poté percepire, anche puzzolente.

Keerg aveva puntato con frequenza e preoccupazione sempre maggiori il proprio amplificatore di vista in quella direzione. Temeva che i laztebi disponessero di una nuova e imprevista magia da impiegare sul campo di battaglia. La conferma gli arrivò verso la metà della mattinata.

Lo scambio di colpi era continuato intenso sul centro e gli ufficiali dell'esercito Imperiale si domandavano che cosa aspettassero i laztebi, sempre così feroci e aggressivi, per lanciarsi in un nuovo assalto quando un boato di grida d'entusiasmo si alzò dall'ala destra nemica, fino a quel momento inattiva. Uno dei sette giganteschi cani neri si era messo magicamente in movimento da solo, senza che ci fosse bisogno di nessun animale a trainarlo. Fra sbuffi di fumo, sibili e scoppi le immense mote avevano iniziato a girare, acquistando velocità, fino a far avanzare il carro in maniera regolare, al passo di un uomo in marcia.

Una dopo l'altra anche le altre grandi strutture nere si erano mosse e si dirigevano in un allineamento incerto verso lo schieramento degli imperiali; le seguiva una turba di laztebi che compariva e scompariva nelle volute di fumo che i cani si lasciavano dietro.

Gli imperiali non erano soldati da farsi prendere dallo spavento, ma certo quella visione impressionante li turbò. Non esisteva memoria di niente di simile su nessun campo di battaglia. Ancora di più furono preoccupati quando videro che il tiro delle balliste e delle catapulte a torsione non aveva nessuna efficacia contro le strutture robuste dei carri magici. Fra infatti passato poco tempo dal loro primo movimento perché la distanza si riducesse quanto bastava per consentire a verrettoni e sassi di centrare le piastre metalliche che coprivano le loro strutture. La massa dei proiettili, sufficiente a schiantare uno scudo di legno, non poteva nulla contro quelle difese.

Con un suono sordo i proiettili rimbalzavano dopo aver colpito il bersaglio e cadevano a terra senza aver fatto nessun danno. L'avanzata dei carri magici proseguiva inesorabile, anche se la lentezza con la quale si muovevano faceva sì che essa non apparisse in alcun modo travolgente. Keerg ebbe tutto il tempo per inviare un messaggero a dorso di guz al Primo Custode, che comandava gli imperiali, per autorizzarlo a ritirarsi qualora lo avesse ritenuto necessario.

Le balliste e le catapulte schierate in quel settore avevano intanto smesso di prendere di mira i carri magici e si sforzavano invece di bersagliare i laztebi che li seguivano, ma l'efficacia del tiro risultava compromessa dalle grandi strutture che avanzavano offrendo un buon riparo a quelli che si muovevano dietro di loro.

Appariva comunque evidente che gli imperiali non disponevano di strumenti adatti ad arrestare quegli ordigni. Il Primo Custode si rese conto che per il momento non si poteva fare di più che tentare di ritirarsi in buon ordine e impedire che si aprissero vuoti nella linea difensiva imperiale, attraverso i quali i laztebi potessero lanciarsi in un aggiramento del centro.

Ubbidendo agli ordini gli imperiali iniziarono la manovra di ripiegamento. Pariglie di guz vennero aggiogate con prontezza alle balliste e alle catapulte in modo da non abbandonare quelle preziose armi in mano ai laztebi che avanzavano e tutta la linea si mosse all'indietro, allungandosi progressivamente per non lasciare spazi tra il fiume e il limite dello schieramento dei nani picchieri.

Gli imperiali avevano cominciato da poco a ripiegare in buon ordine quando si vide un movimento nella parte frontale dei carri magici che guidavano l'avanzata dei laztebi, giunti ormai a non più di cento passi di distanza dalle loro linee. Una sezione di ciascuna delle piastre che ne proteggevano la parte anteriore scivolò di lato; le aperture che si crearono in questo modo furono subito occupate dalle bocche di grossi tubi di fuoco. Con una serie di boati amplificati dalla ristrettezza degli ambienti nei quali i tubi erano costretti, mentre fiamme e fumo avvolgevano ancora di più i carri fino quasi a farli scomparire dalla vista, una pioggia di pietre volanti fu scagliata sugli imperiali, falciandone alcune decine.

Quei colpi furono il segnale per l'attacco laztebo su tutta la linea.

Al centro, attorno ai tubi di fuoco montati su ruote che avevano bersagliato i nani picchieri fin dal primo mattino, giacevano i corpi scomposti e mutilati di centinaia di laztebi, mischiati ad armi abbandonate e spezzate dal tiro continuo delle balliste e delle catapulte imperiali.

Ogni caduto era stato però sostituito con prontezza da un nuovo combattente e quella che si scagliò all'attacco, avvolta dal fumo prodotto dalle continue magie scatenate dai tubi di fuoco, fu una massa compatta, del tutto simile a quella che aveva effettuato il primo assalto.

Le condizioni dei nani picchieri erano invece peggiorale sensibilmente nel corso della giornata. Dietro alle truppe schierate all'inizio della battaglia non c'erano riserve e ogni caduto lasciava un posto vuoto, che poteva essere riempito solo allargando i ranghi. Le perdite ci ano state così alle che gli ufficiali erano stati costretti a modificare la formazione, passando da una profondità di tre picchieri a due solamente. Anche i balestrieri avevano subito perdite pesanti e persino alcune balliste e una catapulta erano state messe fuori uso dalle grandi pietre volanti che si abbattevano in continuazione sullo schieramento imperiale. Il danno non era stato particolarmente grave, però, dato che la cadenza di tiro delle armi pesanti era stata rallentata da tempo, per non intaccare oltre misura le riserve di munizioni, che cominciavano a scarseggiare. La durata del tutto imprevista del lancio di pietre effettuato dai laztebi aveva imposto agli imperiali un consumo di proiettili del tutto insolito e mollo superiore a quello per il quale le truppe di Keerg erano attrezzate. Il tiro fu però ripreso con la massima celerità possibile non appena i laztebi iniziarono l'attacco.

La massa verdastra che avanzava urlando c agitando le scimitarre incassò

la prima e la seconda salva di proiettili che gli fu lanciata contro senza rallentare, nonostante le dure perdite subite, e giunse fino a quaranta passi di distanza dai nani picchieri. Gli imperiali non avevano il tempo di ricaricare le armi per lanciare di nuovo prima dello scontro, Horton-Horton decise allora di non attendere da fermo l'urto dell'attacco nemico, ma di dare ai suoi nani la possibilità di sfruttare anche loro il movimento per aumentare la forza d'impatto al momento del contatto fra i due schieramenti. Fece alzare la bandiera arcobaleno che dava l'ordine di attacco.

Immediatamente pive e tamburi riempirono l'aria con le loro note ritmate e i nani picchieri dei tre reggimenti si mossero. Una muraglia di punte d'acciaio avanzò a contrastare la marca di laztebi. L'urto fu spaventoso.

Come quando per il gioco del vento e della risacca due onde corrono nel mare in direzioni opposte e poi si scontrano spumeggiando, per un fronte di più di millecinquecento passi due compatte masse animate si infransero luna sull'altra. Centinaia di picche dalle punte d'acciaio sfondarono nello stesso istante centinaia di scudi e di tronchi chitinosi dalla pelle verdastra, vi rimasero conficcate, spesso spezzandosi, a volte trapassando il corpo del nemico da parte a parte e arrivando a ferire quello che gli stava dietro e che veniva costretto ad avanzare da quelli che lo seguivano. La violenza delle spinte e il loro improvviso arresto fecero sì che qualche laztebo delle prime file venisse letteralmente lanciato in aria ad alcune braccia di altezza.

I laztebi tentavano a loro volta di colpire i nani picchieri con le armi di cui disponevano, anche se la lunghezza delle picche rendeva le scimitarre a due punte quasi inutili al momento del primo impatto. Qualche tubo di fuoco era però rimasto carico e la magia di lancio della pietra volante venne scatenata a pochi passi di distanza dai nani, contro un bersaglio ininterrotto che era impossibile mancare. Anche parecchi buchi fluttuarono nell'aria al momento dello scontro, e non c'era spazio attraverso il quale potessero arrivare a terra. Si aprirono quindi nelle carni dei picchieri, e anche in quelle di alcuni laztebi, scempiandole in maniera orrenda.

La calca era tale che i morti e i feriti non avevano lo spazio e il modo di cadere a terra, e così fra i due schieramenti si creò una sorta di cuscino di carni inanimate che assorbiva i colpi c faceva da scudo per ulteriori ferite nei corpi viventi. In quel confronto di spinte la massa dei laztebi, anche se più disordinata, era di molto superiore a quella dei nani picchieri e presto la sua pressione cominciò a farsi valere sulla forza e la disciplina dei meno

numerosi, costringendoli ad arretrare.

Sulla sinistra intanto i laztebi, che erano arrivati a poche decine di passi dagli imperiali rimanendo dietro alla protezione offerta dai carri magici, si erano lanciati anche loro in avanti. 1 primi furono abbattuti dal tiro preciso delle balestre a mano, ma quelli che li seguivano arrivarono presto a impegnare anche lì una mischia furibonda, che bloccò la manovra di ritirata in corso. Sullo scontro incombevano gigantesche le figure nere ed eruttanti fumo dei cani magici, che continuavano ad avanzare, incuranti di quelli che finivano stritolati sotto le loro ruote immense.

I primi a essere schiacciati furono dei laztebi, bloccati davanti alla formazione ancora compatta degli imperiali, che combattevano armati delle lor o lunghe spade e di scudi dalla forma affusolata. Superato lo schieramento laztebo i carri proseguirono nel loro cammino, scaricando pietre volanti e buchi dalle numerose feritoie che si aprivano nelle loro spesse pareti di grundo annerito dal fumo, e senza rallentare l'andatura attraversarono le file degli imperiali aprendovi larghi squarci, subito riempiti dalla fiumana di laztebi che ne seguivano l'avanzata.

Disorganizzati e con lo schieramento spezzato in tronconi isolati gli imperiali vennero circondati dai laztebi e assaliti da ogni parte. Soldati valorosi e perfettamente addestrati riuscirono a rinchiudersi in formazioni in grado di combattere anche in una situazione così svantaggiosa, ma il loro destino era segnato. Keerg assistette con orrore al dissolvimento dell'ala sinistra del suo esercito.

Adesso solo il primo reggimento di nani picchieri, tenuto di riserva, poteva impedire che il centro venisse preso alle spalle e annientato a sua volta.

Anche il comandante delle ultime forze imperiali non ancora impegnate si era reso conto della situazione. Keerg poté constatare con piacere che senza bisogno di ricevere istruzioni il reggimento di nani picchieri dalle casacche rosse stava effettuando in perfetto ordine una conversione che lo avrebbe portato a fronteggiare la massa di laztebi che si avvicinava da est. Al ritmo cadenzato delle pive e dei tamburi i terci si disponevano in modo da chiudere lo spazio che andava dall'estremità dello schieramento che resisteva al centro alle propaggini della foresta che a nord delimitava la grande pianura.

Incitando il guz che montava, Keerg raggiunse il più in fretta possibile il comando del reggimento, la cui posizione era evidenziata dalla grande bandiera rossa con la croce diagonale blu che garriva al vento. Lì trovò anche

Horton-Horton, che aveva raggiunto a sua volta il punto più delicato dello schieramento, dove forse l'intera battaglia si sarebbe decisa.

La situazione appariva disperata. Il centro teneva a fatica, sotto la pressione crescente della massa lazteba che costringeva a una ritirata lenta ma continua i resti dei tre reggimenti che vi erano impegnati. Da un momento all'altro il fronte rischiava di rompersi, consentendo ai laztebi di dilagare attraverso le file dei nani picchieri e di aggredirli anche dai lati e da dietro.

L'ala destra resisteva, mantenendo l'ottima posizione costituita dal bosco che rendeva difficili i movimenti avversari, ma la sinistra era praticamente scomparsa e da quella parte si vedevano avanzare, ormai a una distanza di non più di mille passi, le sagome tozze e fumanti dei sette carri magici. Li seguiva una schiera ancora ridotta di laztebi, dato che la maggior parte di quelli disposti in quel settore era ancora impegnata a completare l'annientamento degli imperiali, che benché separati in contingenti isolati e senza speranza di salvezza continuavano a battersi con valore e determinazione. Presto però anche loro sarebbero stati sopraffatti e avrebbero lasciato la massa nemica libera di proseguire l'avanzata al seguito dei carri magici, contro i quali gli imperiali non sembravano disporre di armi efficienti.

Keerg iron lasciò il tempo né a Horton-Horton né al comandante del primo reggimento dei nani picchieri di esporre i loro progetti. Aveva deciso come agire e ogni minuto era prezioso. Fornì ordini e spiegazioni con poche frasi.

— Non ha senso rimanere sulla difensiva. I nani picchieri verrebbero travolti come lo sono stati gli imperiali. Dobbiamo attaccare, finché siamo in tempo e i cani magici sono isolati dal grosso dei laztebi, che è ancora impegnato a combattere contro gli imperiali. Distribuite fra i nani corde, scale, pali di legno, tutto quello che è possibile recuperare in pochi minuti fra i nostri materiali e che vi sembra possa servire a danneggiare i cani magici, e poi lanciateli all'attacco. Il loro obiettivo è respingere i laztebi che si trovano attorno ai carri in modo da isolarli e assalirli in ogni modo e con qualsiasi mezzo, salendoci sopra, ribaltandoli e immobilizzandoli sfilando i mozzi delle mote. Bisogna tentare di tutto per fermarli. Se non ci riusciamo siamo perduti.

Nessuno obiettò e i preparativi vennero fatti in grande fretta. Tutti i nani della terza fila abbandonarono le loro picche e si equipaggiarono invece con ogni attrezzo giudicato utile a danneggiare i cani magici. Dalle corde alle

scale, a scalpelli e grosse mazze, a lunghi pali appuntiti.

Gli immensi veicoli neri e fumanti erano arrivati a meno di trecento passi dalle file perfettamente allineate dei nani picchieri del primo reggimento quando fu dato l'ordine di attacco. I tamburi iniziarono a battere il passo cadenzato della piccola corsa, mentre le note continue delle pive accompagnavano il veloce movimento di quella massa compatta. Le bandiere sventolavano sopra i cappelli dalle larghe tese e dalle lunghe piume dei nani.

I carri magici continuavano ad avanzare verso di loro. A cinquanta passi di distanza, mentre i tamburi battevano il ritmo frenetico della carica, i grossi tubi di fuoco che si trovavano a bordo dei cani lanciarono con dei boati sordi e grandi fiammate le loro piogge di pietre volanti. Decine di nani picchieri furono abbattuti da quei colpi, ma la velocità dell'assalto non rallentò. I nani giunsero addosso ai laztebi che avanzavano al seguito dei carri magici e li fecero a pezzi, prima trapassandoli da parte a parte con le loro picche e poi utilizzando i lunghi coltelli da combattimento.

I pochi superstiti si dettero alla fuga, correndo a ricongiungersi con la massa avanzante dei laztebi che avevano ormai eliminato quasi tutte le sacche di resistenza degli imperiali. Era la situazione nella quale Keerg aveva sperato. I carri magici erano rimasti isolati in mezzo ai nani picchieri, che com'era stato loro ordinato si dettero subito da fare per neutralizzarli. Grosse corde andavano a imprigionare i lunghi tubi verticali dai quali usciva il fumo denso che accompagnava la magia del movimento senza animali, cunei di legno erano incastrati negli ingranaggi che si trovavano vicini alle ruote, i cui perni erano percossi da violente mazzate o forzati con degli scalpelli.

I cani intanto proseguivano nella loro andatura lenta, mentre dalle feritoie aperte nelle piastre di protezione spuntavano di continuo tubi di fuoco che lanciavano pietre volanti sui nani che li circondavano, ma pochi etano i colpi che andavano a segno.

Dopo alcuni tentativi falliti, la corda tesa attorno al lungo tubo fumante di uno dei carri glielo staccò di netto. Dall'apertura che si creò nel tetto dell'abitacolo si liberò un getto di fumo e di fuoco che inondò tutta la struttura con una pioggia di tizzoni incandescenti. I laztebi che occupavano il carro ne uscirono e si gettarono da basso con gli abiti e le membra coperti di braci accese; una femmina tentava di estrarre dal seno superiore destro un frammento incandescente che le si era incastrato nella came verdastra e gliela straziava. Si ritrovarono in mezzo ai nani picchieri che li uccisero tutti non

appena misero piede a terra.

I colpi di mazza e di scalpello riuscirono presto a spezzare il perno dell'asse anteriore sinistro di un altro carro magico. Dopo pochi giri la mota si sfilò dal mozzo e rotolò via. Il carro avanzò ancora di pochi passi e poi cominciò a piegarsi lentamente in avanti e di lato, fino a ribaltarsi su di un fianco, rovesciando all'intorno un'ondata di braci incandescenti. Il relitto fu subito assalito dai nani picchieri che ne uccisero gli occupanti soffocati dal firmo e ustionati dai tizzoni ardenti, senza lasciare loro il tempo di riprendersi dalla caduta.

I primi successi dettero sicurezza agli attaccanti, che aumentarono i loro sforzi per distruggere i cani dei quali si era dimostrata la vulnerabilità. Un terzo veicolo venne bloccato incastrando un grosso palo di troffo fra le sue ruote. Dopo averlo immobilizzato i nani picchieri posarono delle scale sui suoi fianchi c vi salirono sopra, raggiungendo il piano dove si trovavano i laztebi che ne suscitavano la magia e uccidendoli con i loro lunghi coltelli da combattimento.

I laztebi che controllavano il movimento dei quattro cani superstiti tentavano in ogni modo di sfuggire all'aggressione dei nani, che vedevano molto efficace. Sebbene con qualche problema, data la difficoltà di cambiare la direzione delle larghissime e imponenti ruote dei carri, riuscirono a far effettuare ai veicoli un semicerchio e a orientare il loro movimento verso la direzione dalla quale provenivano. Andavano così incontro ai laztebi che nel frattempo avevano eliminato gli imperiali e ora avanzavano velocemente, lanciando grida feroci e agitando le armi. Alcuni facevano partire pietre volanti facendo magie con dei tubi di fuoco.

La vista dei quattro cani magici avvolti dal fumo pestilenziale che si muovevano nella loro direzione, circondati e seguiti dai nani picchieri perfettamente inquadrati del primo reggimento, produsse sui laztebi che avanzavano un effetto assolutamente inatteso. Se avessero riflettuto con calma sarebbe stato facile per loro capire che i carri magici stavano tentando di sfuggire all'attacco a cui erano sottoposti da parte dei nani, ma la capacità di riflettere non era una delle loro caratteristiche principali. Per loro ciò che si vede costituisce la realtà, senza che vi sia spazio per nessuna mediazione.

I carri magici si muovevano verso di loro insieme ai nani picchieri, questa era l'unica evidenza che percepivano, non avrebbero neppure immaginato che esistesse la possibilità di esercitare una riflessione capace di attribuire a ciò

che vedevano un significato diverso da quello, unico, che la prima impressione forniva loro.

Attaccati dai nani picchieri appoggiati dai carri magici, che erano inspiegabilmente passati dalla parte dei nemici, i laztebi furono presi dal panico e si dettero alla fuga. I repentini cambiamenti di umore e di sentimenti erano del resto caratteristici della loro natura; in un attimo passarono dalla Ioga guerresca al terrore e l'emozione si trasferì dall'uno all'altro aumentando d'intensità fino a che tutta la loro ala destra, che fino a quel momento era avanzata vittoriosa, si trasformò in una turba di fuggiaschi che gettavano le armi e si colpivano fra di loro per fuggire più in fretta. Il destino dei quattro carri magici ancora funzionanti era così definitivamente segnato.

Uno dopo l'altro furono bloccati e distrutti dai nani, che ne massacrarono gli occupanti. Uno riuscì a proseguire la corsa in linea retta fino a raggiungere la riva del fiume e a entrare in acqua. Lì la sua pesantezza lo fece affondare nel fango. La parte sinistra si appoggiò su di uno strato più cedevole, così che la pesante struttura cominciò a inclinarsi da quel lato fin quando non perse il punto d'equilibrio e si ribaltò nella corrente. La magia di movimento dei carri doveva essere refrattaria all'acqua perché quando la parte superiore del veicolo rimase sommersa si ebbe prima un ribollire e un sibilare di vapori, poi esplose con un boato, lasciando spuntare dal fiume solo qualche brandello di metallo contorto in mezzo a una chiazza untuosa e giallastra che si andava allargando.

Keerg poté di nuovo rivolgere la propria attenzione sul centro, dove la situazione appariva molto grave. I nani picchieri continuavano a lottare con determinazione, ma avevano subito perdite spaventose ed erano stati respinti per oltre mille passi. La foresta davanti alla quale si erano schierati, da elemento tattico di sostegno rischiava ormai di trasformarsi nella causa della loro rovina. La fitta vegetazione aveva infatti costituito la garanzia contro ogni possibilità di aggiramento da parte dei laztebi montati, molto più numerosi dei guzzieri su cui poteva ancora contare l'esercito di Keerg, che non sarebbero mai stati capaci di difendere i fianchi e le spalle dei nani picchieri se questi avessero dovuto accettare battaglia in campo aperto.

Adesso però la formazione ancora compatta dei nani rischiava di rompersi e smembrarsi, quando fosse stata schiacciata contro il bosco. Non più di trecento passi separavano ormai le spalle dei nani dalle prime macchie di vegetazione ad alto fusto. Se fossero stati costretti a indietreggiare fin lì non

avrebbero potuto mantenere la formazione di combattimento che li salvava dal venire travolti dalia massa di laztebi che li soverchiava per numero.

Il rullare dei tamburi e il suono lamentoso delle pive annunciò l'intervento del primo reggimento dei nani picchieri in quella delicata fase della battaglia. Era una mossa disperata, ma il pomeriggio era avanzato e Keerg poteva augurarsi che la stanchezza avesse ormai provato gli attaccanti quanto i difensori. Solo per questo l'intervento di poco più di mille nani picchieri poteva risultare decisivo contro una massa di decine di migliaia di laztebi che già cominciavano a pregustare il sapore di una grande vittoria e della strage di nemici che ne sarebbe seguita.

Il primo reggimento avanzò schierato impeccabilmente verso il fianco destro dei laztebi da est, come se si fosse trovalo a eseguire delle evoluzioni nel campo di manovra in una caserma-palazzo a Pairzit. Il passo di tutti i nani rispettava alla perfezione la cadenza del tamburo e le teste sotto gli ampi cappelli piumati si nascondevano l'una con l'altra, tanto preciso era l'allineamento. Horton-Horton era orgoglioso della formazione rosseggiante che sotto il suo comando avanzava compatta in mezzo alla piana giallognola per l'erba che cominciava a seccare.

Quando si accorsero del nuovo pericolo i laztebi fecero qualche tentativo assolutamente inadeguato di organizzare un'opposizione all'avanzata dei nani picchieri, ma la manovra avrebbe richiesto una disciplina e una capacità di eseguire evoluzioni sul campo di battaglia molto superiori a quelle sulle quali i loro comandanti potevano contare. Qualche centinaio di guerrieri e guerriere si scagliò in un notevole disordine contro la formazione dei nani, ma non riuscì neppure a rallentarne il movimento. La maggior parte di loro fu abbattuta dal tiro dei balestrieri che marciavano dietro ai nani, gli altri vennero infilzati dalle punte d'acciaio delle picche.

La visione del primo reggimento che avanzava ormai indisturbato sulla loro destra e il suono dei suoi strumenti, che permeava l'aria dominando ogni altro suono della battaglia, innescò il panico fra i laztebi più vicini, che per primi avrebbero dovuto affrontare l'urto del loro intervento, esausti per un combattimento che durava ormai da ore. Essi cessarono semplicemente di combattere e iniziarono a fuggire; l'effetto si trasmise da est verso ovest, fino a coinvolgere tutto lo schieramento laztebo, che si sciolse e rifluì all'indietro.

Nessuno aveva l'energia per tentare un inseguimento e i laztebi si allontanarono indisturbati. Quando si accorsero di non correre alcun pericolo

iniziarono a fermarsi, così che dopo un'ora circa i due schieramenti si erano riformati e si fronteggiavano nuovamente. Si trovavano su posizioni non molto diverse da quelle che avevano tenuto al mattino, quando per ore le pietre volanti avevano decimato i nani picchieri mentre i verrettoni e i sassi scagliati dalle balliste e dalle catapulte a torsione facevano strage dei laztebi.

Adesso dal campo di battaglia, avvolto nei fumi creati dalla magia dei tubi di fuoco e coperto da un tappeto di caduti del quale non si vedeva la fine, si alzava la nota continua del lamento dei feriti. Gli uomini, le donne e i nani superstiti fissavano attraverso di esso la massa di laztebi che avevano di nuovo di fronte. Alla luce del sole che tramontava Keerg si rendeva conto con sgomento di quanto si fossero ridotte le sue forze. Solo il primo reggimento costituiva ancora un reparto organizzato e in grado di agire autonomamente. Le divise grigie degli imperiali erano quasi assenti dallo schieramento del suo esercito e appena un gruppetto di guzzieri era rimasto a vigilare l'estremità occidentale del campo di battaglia. Anche le yonnasse non erano numerose. 1 nani picchieri sopravvissuti dei tre reggimenti che avevano tenuto il centro si erano mescolati nel corso del combattimento e le loro divise lacere e strappate erano così sporche di sangue, terriccio e liquidi disgustosi disseccati in macchie putride da rendere quasi impossibile riconoscerne il colore originario. Solo le bandiere, che sventolavano lacere, indicavano la posizione dei comandi, spesso tenuti da ufficiali subalterni, dopo che i loro superiori erano caduti combattendo.

Certo erano pochissimi, meno di quelli rimasti sul terreno, calpestati, percossi e seviziati dai nemici avanzanti, molti dei quali si erano fatti una collana di orecchie sinistre di nano, uno dei monili più apprezzati dai laztebi.

Il sole scomparve senza che accadesse più nulla. Intontiti dalla fatica i nani fronteggiarono i laztebi con le armi strette in pugno fin quando non scesero le tenebre. Poi ebbe inizio una notte confusa e allucinata. Si tentò di prestare soccorso ai feriti, spesso non riuscendo a fare di più che offrire un sorso d'acqua e un tocco di zeo per alleviare il dolore. Anche in quella stagione estiva la temperatura della notte sarebbe stata così fredda da uccidere i più gravi. Quelli che non erano capaci di spostarsi rischiavano di venire divorati vivi dalle bestie feroci che sì aggiravano per il campo di battaglia attirate dall'odore del sangue.

Muovendosi in mezzo a una distesa di morti e di feriti, alla luce di fiaccole, di qualche lampada a vud e delle fiamme ondeggianti di qualche stento falò,

gli ufficiali dei nani picchieri si affannarono a riorganizzare e armare in maniera adeguata i resti dispersi delle loro truppe. I balestrieri intanto tentavano di rifornirsi di quadrella, cercandole nelle faretre dei caduti o sfilando quelle conficcate nel terreno, negli scudi di legno e persino nei corpi dei laztebi caduti.

Gli addetti alle balliste e alle catapulte lavoravano attorno a quelle che si erano mantenute nelle condizioni migliori, in modo da rimetterne in efficienza quante più possibile. Altri andavano, come i balestrieri, alla ricerca di proiettili.

Keerg, insieme ad Horton-Horton e a Tarav-Tarav, scortato da quattro nani picchieri, seguiva sia i soccorsi sia i preparativi, incitando e sostenendo con qualche parola d'incoraggiamento tutti quelli che poteva. Muoversi nella semioscurità era difficile. I corpi dei caduti erano dappertutto, mescolati, e il loro sangue aveva imbevuto la terra fino a trasformarla in una fanghiglia. Un odore mefitico riempiva l'aria rendendola soffocante, tanto che ogni folata di brezza veniva accolta come una liberazione. Si udivano nel buio i movimenti rapidi degli aqqavan e dei giak-giak della prateria, che iniziavano a spartirsi il banchetto preparato per loro dagli uomini e dai laztebi.

I soldati imperiali si muovevano nella notte con gesti automatici, sostenuti solamente dall'energia che traevano dai tocchi di zeo che erano stati distribuiti con generosità, e tutti masticavano. Nonostante si stesse facendo il possibile per organizzare la difesa in vista del prossimo combattimento, Keerg non nutriva molte speranze sull'esito della giornata che si preparava. Il suo esercito era decimato, logoro ed esausto; non avrebbe trovato né le forze morali, né quelle fisiche per arrestare un nuovo assalto laztebo. Forse sarebbe stato sufficiente un lancio serrato di pietre volanti per spezzarne la resistenza. I nani picchieri erano soldati capaci, esperti e splendidamente addestrati, ma anche loro avevano dei limiti.

La luce del sole portò una sorpresa del tutto imprevista.

Una piccola mano verde

Keerg non aveva chiuso occhio per tutta la notte. Era rimasto sveglio anche quando, dopo il tramonto di tutte c due le lune, l'attività dei suoi si era ridotta fino a cessare ed erano rimaste in piedi solo le sentinelle, tutti gli altri avevano cercato un angolo sgombro dalle salme dei caduti e non troppo sporco di sangue dove abbandonarsi al sonno per un riposo che sarebbe stato comunque troppo breve.

Quando la luminosità del giorno che avanzava permise di distinguere le tonne in lontananza, il Maestro del Ferro era seduto sulla ruota di una ballista, con la schiena appoggiata all'affusto dell'arma. Aveva la lingua e il palato bruciati dalla troppa zeo masticala e nonostante questo un dolore intenso gli percorreva il fianco sinistro, risalendo dal ginocchio. Fece fatica ad alzarsi in piedi.

Tarav-Tarav gli porse premuroso una tazza di muz tenuto caldo in un pentolino posato sopra le braci di un fuoco che si stava estinguendo. Keerg bevve avidamente il liquido, che gli provocava dolore mentre bagnava le labbra spaccato. Poi inforcò gli amplificatori di vista per osservare, verso sud, la zona dove la sera prima si trovavano i laztebi e dalla quale, nel corso di tutta la notte, non era giunto che qualche rumore soffocato, che usciva da un'oscurità quasi totale.

Pensò che il delicato attrezzo si fosse guastato. L'immagine che gli tornava ingrandita ora quella di una pianura deserta, appena attraversata dalle bave della nebbia risalita dal fiume. Dei laztebi non c'era traccia. Ordinò con voce roca di portare un guz sellato e di far venire qualche guerriera del deserto perché lo accompagnasse in esplorazione.

La luce era quasi piena quando si inoltrò, seguito da quattro guzziere avvolte nelle loro yonnasse, in quella che il giorno precedente era stata la terra di nessuno, al di là delle linee dei nani picchieri che si stavano risvegliando a fatica. I guz si muovevano a un'andatura irregolare perché evitavano di posare le loro larghe zampe sui corpi riversi dei laztebi che ricoprivano il terreno. Il giorno precedente in quella zona erano caduti a centinaia, abbattuti dal tiro delle armi da lancio degli imperiali.

Fu necessario costringere gli animali a calpestare i laztebi uccisi per superare la specie di trincea costituita dalle salme di quelli che erano caduti

uno sull'altro, a fianco dei grandi tubi di fuoco montati su ruote, nelle ore del mattino, quando i due eserciti si erano fronteggiati bersagliandosi con le loro armi pesanti.

Lì, nella poltiglia di terra, erba calpestata, liquido giallastro uscito dai corpi dei caduti ed escrementi nauseabondi, Keerg riconobbe i solchi lasciali dalle mote dei grandi tubi di fuoco mentre venivano portati via. Si spinse ancora più a sud, lino ai resti carbonizzati dei grandi roghi attorno ai quali prima della battaglia i laztebi si erano scatenati, eccitati e ubriacati. Tutto attorno il terreno era coperto di ossa semispolpate di doglioni e quagliotte, avanzi di gallette di mecar sbocconcellate, cocci di bricchi e boccali, qualche doga rimasta da una botte sfondata, anche se quasi tutti gli oggetti di legno erano stati lanciati nel fuoco prima dell'alba.

Non c'era però nessuna traccia dei laztebi vivi. Se ne erano andati, e Keerg temeva che non avrebbe mai saputo per quale ragione lo avevano fatto. Il loro modo di pensare era così particolare e lontano da quello degli uomini da risultare incomprensibile. Forse si erano solo stancati di combattere, ritenendo che una giornata ininterrotta di battaglia fosse sufficiente, o forse non avevano voluto affrontare la lotta perché avevano finito tutte le provviste nella grande veglia della notte precedente.

Non c'era altro da fare che approfittare di quella fortunata decisione per allontanarsi da loro e fuggire dalle Terre dell'Est il più velocemente possibile, prima che cambiassero idea. Keerg rientrò subito fra i suoi, così stanco e affaticato che quasi non riusciva neppure a gioire per lo scampato pericolo.

Avrebbe voluto lasciare immediatamente quel luogo di morte, ma era consapevole del fatto che nell'esercito non c'erano energie sufficienti per mettersi subito in cammino. La giornata trascorse ad accudire i feriti, procurare cibo e organizzare i mezzi con i quali coloro che non erano in grado di camminare sarebbero stati trasportati. I nani picchieri provvidero alla solenne cremazione di dieci dei loro caduti. Le loro ceneri sarebbero state trasportate nel Paese dei Nani e poste nella Casa del Cielo in una grande urna, con sopra scritti i nomi di tutti quelli che avevano perso la vita nella battaglia del Secondo Grande Fiume, e i cui corpi non era stato possibile recuperare.

Il terreno dello scontro si era intanto trasformato in un luogo dell'orrore. I cadaveri, esposti ai raggi del sole estivo, avevano cominciato a decomporsi e a gonfiarsi. Sciami di knutt si muovevano in un'aria irrespirabile. I vord erano usciti dalla foresta c contendevano agli aqqavar e ai piccoli giak-giak della

pianura le parti più succulente dei corpi straziati.

Benché si fosse accampato a più di tremila passi dal campo di battaglia, l'esercito di Keerg si mise in marcia all'alba del giorno successivo in un'aria fetida e dolciastra di morte. Parecchi dei feriti più gravi non avevano superato la notte, gli altri furono adagiati su letti di paglia in fondo ai carri, con un tocco di zeo in bocca per alleviare il dolore, mentre la polvere magica di cicatrizzazione era quasi terminata.

I pochi guzzieri ancora in efficienza furono mandati da Keerg in esplorazione e alla ricerca di cibo, che scarseggiava in maniera preoccupante, costringendolo a ridurre continuamente le razioni. L'estate avanzata faceva si che i frutti e le messi, già maturi da qualche settimana, fossero stati raccolti, oppure stessero marcendo sulle piante. Per di più l'esercito si ritirava lungo lo stesso itinerario percorso all'andata, attraversando quindi un territorio dal quale aveva già tratto di recente di che vivere.

Del resto Keerg non intendeva rischiare in nessun modo di risvegliare nei laztebi la consapevolezza dell'esistenza di un esercito nemico in marcia nelle Terre dell'Est. Per questo decise di spostarsi direttamente verso ovest, seguendo il limitare della grande foresta, dove la popolazione lazteba era poco concentrata e gli incontri non erano frequenti. Aveva anche ordinalo agli esploratori di mantenere un atteggiamento non aggressivo nei confronti dei laztebi che trovavano sul loro cammino e diverse volte l'esercito effettuò lunghe deviazioni per evitare di passare troppo vicino a piccoli insediamenti, dalle abitazioni edificate nel consueto modo bizzarro c incongruente.

Keerg non sapeva a cosa doveva la situazione di non ostilità della quale il suo esercito stava godendo, ma non intendeva fare assolutamente nulla per metterla a rischio.

Dopo sei giorni di marcia fu effettuato di nuovo il guado del Primo Grande Fiume, ancora una volta con l'ausilio dei trangori, che in questa occasione non si fecero aspettare. Accorsero invece al primo richiamo dei soldati e svolsero il compito di trasbordare l'armata mantenendo un occhio di riguardo per i carri sui quali si trovavano i feriti, nessuno dei quali fu immerso nella corrente del fiume, gelida come sempre per l'acqua che arrivava direttamente dallo scioglimento dei grandi nevai del nord. Scherzi di questo tinti furono riservati ai reparti più in forma e al primo reggimento dei nani picchieri in particolare.

Alle truppe di Keerg occorse poi più di una settimana per arrivare ai piedi

dei Grandi Monti di Ghiaccio, nonostante si muovessero alla maggior velocità che fossero in grado di tenere e con gli orari di marcia più lunghi che riuscissero a rispettare. Al timore di un cambiamento nell'atteggiamento dei laztebi, che continuavano a ignorare la loro presenza, si univa la preoccupazione per l'avvicinarsi dell'autunno. L'arrivo delle prime nevi sulle montagne, con il rischio di trovare addirittura il passo bloccato, avrebbe rappresentato per l'esercito di Keerg il disastro definitivo.

Non era immaginabile infatti fermarsi in terra lazteba ad attendere il disgelo della primavera successiva, né riuscire a effettuare indisturbato il lungo viaggio verso sud, attraverso le zone più fertili delle Terre dell'Est, che avrebbe permesso di raggiungere Valgeat e l'accesso meridionale all'Impero, aperto anche nel corso dell'inverno.

Furono ancora fortunati. Giunsero ai piedi dei Grandi Monti di Ghiaccio che l'estate non era ancora terminata e l'autunno faceva sentire la sua vicinanza solo attraverso la particolare trasparenza dell'aria e la brillantezza dei colori. L'esercito si accampò nello stesso luogo dove si era riunito dopo la discesa dalle montagne al termine della traversata effettuata all'inizio della campagna. Tutti rimasero impressionati da quanto minore fosse lo spazio che occupavano adesso.

Gran parte del parco veicoli e armi pesanti che i nani picchieri avevano trasportato sulle spalle oltre i monti era andata perduta, insieme alla larga maggioranza dei guz. Però gli spazi vuoti nell'accampamento erano dovuti soprattutto al numero elevatissimo dei caduti che l'esercito aveva dovuto sopportare. I nani picchieri erano più che dimezzati, ma non erano stati loro a subire le perdite più pesanti. Gli imperiali avevano lasciato sul terreno quasi per intero le loro due formazioni di fanteria; i guzzieri del sud, ormai in buona parte appiedati, non erano più di mille e le donne guerriere del deserto, con indosso le loro yonnasse ridotte a stracci, arrivavano a stento al centinaio.

La sera prima dell'inizio dell'arrampicata sulle Grandi Montagne di Ghiaccio, oltre le quali si trovava la sicurezza delle Terre Note, la soddisfazione per essere arrivati quasi in salvo si mescolò con la malinconia per i sacrifici e soprattutto le perdite che erano state sopportate. Ogni componente dell'esercito aveva perso almeno un amico, in quella campagna.

Nel buio che precedeva l'alba, prima di partire nell'aria frizzante della stagione estiva che si spegneva, fu incendiata l'immensa catasta alzata con lutti i materiali che l'esercito abbandonava per affrontare la risalita con la

massima libertà. I carri, le balliste, le catapulte a torsione con le loro munizioni, tutto venne dato alle fiamme. Fu a quella luce che la lunga colonna si mise in marcia. Le ultime scorte di zeo erano state distribuite insieme a tutta la birra di mecar rimasta e ad alcune preziose bottiglie di distillato di bue.

Pur se effettuato nella stagione più favorevole il cammino sarebbe stato molto faticoso e non privo di rischi. Questa volta non c'erano neppure le pietre di calore ad alleviare il freddo notturno, anche per questo Keerg decise di non prevedere lunghe soste. La notte l'esercito avrebbe continualo a marciare, affidandosi alla luce delle due lune e se necessario a quella delle stelle. Il pericolo di precipitare dopo aver messo un piede in fallo era molto minore di quello di rimanere congelati nella notte durante il sonno.

Marciare verso le proprie case rende più spedito il cammino e il sole del secondo giorno non aveva ancora iniziato a tramontare quando Keerg si congedò dal suo esercito. Lo fece nel largo spiazzo che si apriva davanti alla passerella di legno che circa un anno prima i nani picchieri avevano dovuto riparare. Lì assistette al passaggio dei reparti nei quali erano inquadrati i superstiti dell'impresa, i cui volli aveva imparato in quei mesi a conoscere. Li salutò praticamente uno per uno, ringraziandoli con un sorriso e un gesto della mano per la dedizione che avevano dimostrato all'Impero.

Ci vollero due ore perché tutti sfilassero davanti a lui. Per ultima passò la bandiera del primo reggimento nani picchieri, i cui terci in migliori condizioni erano stati lasciati in retroguardia per ogni eventualità. Allora Keerg, con le lacrime agli occhi, abbracciò Horton-Horton, Tarav-Tarav e il Signore di Qinteren, ai quali lasciava il comando dell'esercito insieme al compito di riferire all'Imperatore quello che era successo e come la missione loro affidata fosse stata portata a compimento.

Poi attraversò la passerella che scavalcava l'abisso, seguito da quattro nani di scorta, armati con la picca corta da montagna, e si incamminò di buon passo verso il castello di Ronha. L'oscurità avanzava, ma su quel sentiero non aveva bisogno di guardare per sapere dove mettere i piedi.

Si sentiva liberato da un peso e il dolore al ginocchio era più che sopportabile, nonostante avesse sottoposto i muscoli delle gambe allo sforzo ininterrotto di due giorni di cammino e di ore passate in piedi a salutare l'esercito che gli sfilava davanti.

Era buio quando superò l'ultima curva e improvvisamente si trovò davanti

il castello. Si stupì di vederlo illuminato a festa, con le fiaccole resinose che ardevano sugli spalti e il portone spalancato sul cortile dov'erano accese decine di lampade a vud, le cui fiammelle si muovevano appena per la debole brezza che spirava. Ai lati del portone era schierata una guardia d'onore composta da nani picchieri in alta uniforme. Era evidente che tutto questo era stato preparato per lui, ma non riusciva a capire come fosse giunta al castello la notizia del suo arrivo. Nessun messaggero era stato mandato a precedere l'esercito e lui stesso aveva deciso solo da poche ore di non continuare il cammino verso Pairzit e di fermarsi invece nella rocca di Ronha.

Tutto gli fu finalmente chiaro quando vide una figura minuta, con indosso una gonna ampia, che lo salutava agitando la mano sopra la fusciacca che le legava i capelli, dalla quale spuntava qualche ricciolo ribelle. Vicino a lei, un esserino vestito allo stesso modo muoveva la sua manina verde.

Questa è veramente la storia di come Keerg avrebbe salvato per la terza volta l'impero e le Terre Note.

URANIA a cura di Giuseppe Lippi
Direttore responsabile: Stefano Magagnoli
Coordinamento: Fabiola Riboni
Collaborazione redazionale: Marzio Biancolino
Segreteria di redazione: Loredana Grossi

Supplemento al n. 1394 - 13 agosto 2000
Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano
n. 3688 del 5 marzo 1955
Redazione, amministrazione: Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.
20090 Segrate, Milano
Sede legale: Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.
via Bianca di Savoia 12 - 20122 Milano

ISSN 1120-5288

Supplement to Urania - August 13, 2000 - Number 1394
Urania is published every other week
by Arnoldo Mondadori Editore - Segrate, 20090 Milan, Italy

Questo periodico è iscritto alla FIEG
Federazione Italiana Editori Giornali

Urania - NUMERI ARRETRATI: il triplo del prezzo di copertina. Inviare l'importo a: «Arnoldo Mondadori Editore S.p.A. - Sezione Collezionisti» (tel. 02/92735353, fax 02/92109002, e-mail collez@mondadori.it) servendosi, preferibilmente del C.C.P. n. 925206. Corrispondenza: Casella Postale 1833 - Milano. ABBONAMENTI: Italia annuale L 122.700; Estero annuale L. 191.800. Per cambio indirizzo, informarci almeno 20 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista. Non inviare francobolli, né denaro: il servizio è gratuito. Gli abbonamenti possono avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Inviare l'importo a Arnoldo Mondadori Editore S.p.A. (Segrate) Milano, Ufficio Abbonamenti, servendosi preferibilmente del C.C.P. n. 5231. Per comunicazioni: Servizio Clienti Abbonati Casella Postale 100 - 20123 Milano Centro (tel. 030/3199345, fax 030/3198202). Gli abbonamenti possono anche essere fatti presso gli Agenti Mondadori nelle principali città e inoltre presso le seguenti Librerie ELLEMME MONDADORI: Como, 22100, Via Vitt. Emanuele, 36, tel. 031/273424 - fax 031/273314; Milano, 20122, Largo Corsia dei Servi, 11, tel. 02/76005832 - fax 02/76014902; Genova, 16100, Via XX Settembre, 210 R, tel. 010/585743 - fax 010/5704810; Roma, 00192, P.zza Cola di Rienzo, 81/83, tel. 06/3220188 - fax 06/3210323; Roma, 00183, Via Appia Nuova, 51, tel. 06/7003690 - fax 06/7003450.

Suppl. al n. 1394 del 13 08 2000

URANIA

La macchina magica

Keerg, il valoroso guerriero che già una volta aveva salvato le Terre Note (ne *Il mondo rubato*), è chiamato ad affrontare nuove sfide in nome dell'Imperatore. Forze maligne si celano al di là delle Grandi Montagne di Ghiaccio e misteriosi nemici sono all'opera per dare ai Laztebi – i crudeli, deformi ed enigmatici barbari dalla pelle verde – il dominio sul regno dell'uomo.

Lasciato il suo volontario isolamento al Forte di Rohna, Keerg mette insieme un esercito di coraggiosi nani combattenti e di temerarie donne guerriere.
Attraverso un mondo di selvaggia bellezza e spaventosi terrori, Keerg guiderà l'armata nel cuore del territorio nemico, preparandosi ad affrontare la Macchina Magica in quella che potrebbe diventare l'ultima guerra dell'uomo.

Introduzione di Franco Cardini.

ART DIRECTOR: GIACOMO CALLO
PROGETTO GRAFICO: GIACOMO SPAZIO
GRAPHIC DESIGNER: ECHO-MILANO
ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA: VICTOR TOGLIANI
Libri - T.E.R.
Sped. in abbon. postale da Verona C.M.P.
Autor. Prot. 2782/2 del 4.3.1977

L. 7.900
€ 4,08